



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS**

**El juego libre en los estudiantes de primer grado de primaria  
de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL  
DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**AUTORA**

Br. Gina María Anchirayco Chango

**ASESOR**

Mgtr. Dennis Fernando Jaramillo Ostos

**PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN UNIVERSITARIA  
Y TITULACIÓN**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención integral del niño, infante y adolescente

**Lima, Perú**

**2017**

**Página del jurado**

Dr. Hernán Cervantes Lino Gamarra  
Presidente

Mgtr. Ysabel Chavez Taipe  
Secretario

Mgtr. Elvira Emperatriz León Torres  
Vocal

**Dedicatoria**

A mi esposo, a mis hijos y a mi linda hija Ruth, quienes dieron su tiempo para apoyarme en todo momento hasta terminar mi proyecto.

### **Agradecimiento**

A Dios, por su bendición que me permite hacer realidad este sueño anhelado.

A mi familia, que con su cariño y comprensión me apoya en mi formación personal y profesional.

A mis maestros, por guiarme en la carrera como docente.

A la Universidad César Vallejo, por la oportunidad de estudiar y convertirme en profesional.

A mi asesor Mgtr. Dennis Fernando Jaramillo Ostos, quien con su experiencia, paciencia y motivación ha logrado que pueda terminar mis estudios con éxito.

### **Declaratoria de autenticidad**

Yo, Gina María Anchirayco Chango, estudiante del Programa de Complementación Pedagógica y Titulación de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI 07991912, presento la tesis titulada *El juego libre en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016*; declaro bajo juramento:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la presencia de datos falsos, plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Lima ,14 de abril de 2016

---

Gina María Anchirayco Chango

DNI 07991912

## **Presentación**

Señores miembros del jurado calificador:

En cumplimiento con las normas del Reglamento de Elaboración y Sustentación de Tesis de la Universidad César Vallejo, se pone a vuestra consideración la investigación titulada *El juego libre en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016*, con el propósito de optar el título profesional de Licenciada en Educación.

En esta investigación, se ha realizado la descripción de los resultados hallados en torno al juego libre, sobre el cual se considera que es una actividad voluntaria y libre; donde la persona asume de modo imaginario distintos roles. Es necesario acotar que el juego favorece la socialización. A través del juego se desarrollan un conjunto de habilidades como la comunicación y el entendimiento con otros, así como principios y normas de convivencia necesarios para la inserción del niño en la vida social.

La información presentada en este estudio se ha estructurado en 6 capítulos. En el capítulo I se expone el planteamiento del problema; en el capítulo II se detalla el marco referencial sobre el juego libre en el aprendizaje; en el capítulo III se considera la identificación y definición de las variables, así como las técnicas e instrumentos y recolección de datos; en el capítulo IV se describe el marco metodológico, el diseño de investigación y validación; en el capítulo V se sintetizan los resultados a partir del procesamiento de la información recogida y, finalmente, en el capítulo VI se presenta la discusión de los resultados.

Por lo expuesto en espera que el presente trabajo se ajuste a las exigencias establecidas, por nuestra universidad y merezca su aprobación.

El autor

## Índice

	Página
Página del jurado.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimientos.....	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v
Presentación.....	vi
Resumen.....	xii
Abstract.....	xiii
Introducción.....	xiv
 <b>CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</b>	 <b>16</b>
1.1 Realidad problemática.....	17
1.2 Formulación del problema.....	20
1.2.1 Problema general.....	20
1.2.2 Problemas específicos.....	21
1.3 Justificación, relevancia y contribución.....	21
1.3.1 Justificación teórica.....	21
1.3.2 Justificación metodológica.....	22
1.3.3 Justificación práctica.....	22
1.4 Objetivos.....	23
1.4.1 Objetivo general.....	23
1.4.2 Objetivos específicos.....	23
 <b>CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL.....</b>	 <b>24</b>
2.1 Antecedentes del estudio.....	25
2.1.1 Antecedentes internacionales.....	25
2.1.2 Antecedentes nacionales.....	26
2.2 Marco teórico.....	29
2.2.1 El juego libre.....	32
2.2.2 Importancia del juego libre.....	37

2.2.3 Características fundamentales del juego.....	39
2.2.4 Tipos de juego.....	40
2.2.5 Aspectos importantes del juego.....	43
2.3 Dimensiones del juego.....	44
2.3.1 Dimensión social.....	44
2.3.2 Dimensión creativa.....	45
2.3.3 Dimensión cognitiva.....	46
2.3.4 Dimensión motora.....	46
<b>CAPÍTULO III: HIPÓTESIS Y VARIABLES.....</b>	<b>48</b>
3.1 Hipótesis.....	49
3.2 Variable.....	49
3.2.1 Definición conceptual de la variable juego libre.....	49
3.2.2 Definición operacional de la variable.....	49
3.3 Operacionalización de la variable.....	49
<b>CAPÍTULO IV: MARCO METODOLÓGICO.....</b>	<b>52</b>
4.1 Metodología.....	53
4.2 Tipo de investigación.....	53
4.3 Diseño de la investigación.....	53
4.4 Población, muestra y muestreo.....	54
4.4.1 Población.....	54
4.4.2 Muestra.....	55
4.4.3 Muestreo.....	56
4.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	56
4.6 Validez y confiabilidad.....	57
4.7 Procedimiento de recolección de datos.....	59
4.8 Métodos de análisis e interpretación de datos.....	59
4.9 Aspectos éticos.....	60
<b>CAPÍTULO V: RESULTADOS.....</b>	<b>61</b>
5.1 Presentación de resultados.....	62



5.1.1 Dimensión social.....	62
5.1.2 Dimensión creativa.....	63
5.1.3 Dimensión cognitiva.....	64
5.1.4 Dimensión motora.....	65
5.1.5 Predominancia del componente en el aprendizaje del juego libre.....	66
5.1.6 Componentes del juego libre en el aprendizaje.....	67
 <b>CAPÍTULO VI: DISCUSIÓN.....</b>	 69
Conclusiones.....	74
Recomendaciones.....	76
Referencias bibliográficas.....	77
 Apéndice.....	 80
Anexo 1: Matriz de operacionalización de la variable .....	81
Anexo 2: Matriz de consistencia.....	82
Anexo 3: Base de datos de la variable.....	83
Anexo 4: Prueba piloto.....	85
Anexo 5: Certificados de validez del instrumento.....	88

## Lista de tablas

	Página
Tabla 1. Operacionalización de la variable.....	51
Tabla 2. Población de estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016 .....	55
Tabla 3. Ficha técnica del juego libre.....	57
Tabla 4. Jurados expertos.....	57
Tabla 5. Nivel de confiabilidad del instrumento.....	58
Tabla 6. Fiabilidad del instrumento Alfa de Cronbach.....	58
Tabla 7. Percentiles de las puntuaciones en las dimensiones de la variable juego libre en el aprendizaje para obtener la baremación. ....	62
Tabla 8. Distribución de frecuencias de la dimensión social en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016.....	62
Tabla 9. Distribución de frecuencias de la dimensión creativa en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016. ....	63
Tabla 10. Distribución de frecuencias de la dimensión cognitiva en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016. ....	64
Tabla 11. Distribución de frecuencias de la dimensión motora en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016. ....	65
Tabla 12. Distribución de frecuencias del juego libre en el aprendizaje en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016. ....	66
Tabla 13. Distribución de frecuencias de los componentes del juego libre en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016. ....	67

## Lista de figuras

	Página
Figura 1 Diagrama del diseño descriptivo.....	54
Figura 2. Niveles del componente social en el juego libre de niños.....	63
Figura 3. Niveles del componente creativo en el juego libre de niños.....	64
Figura 4. Niveles del componente cognitivo en el juego libre de niños.....	65
Figura 5. Niveles del componente motor en el juego libre de niños.....	66
Figura 6. Porcentaje en los niveles del juego libre.....	67
Figura 7. Porcentajes de predominancia en los componentes del juego libre....	68

## RESUMEN

La investigación titulada *El juego libre en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016*, presenta como objetivo general determinar el componente predominante del aprendizaje durante el juego libre. La técnica acomodada para la elaboración de esta investigación, está vinculada al enfoque cuantitativo; es una indagación elemental sustantiva que se ubica en el nivel descriptivo.

El diseño de la investigación es descriptivo simple; la muestra está conformada por 109 estudiantes del primer grado de educación primaria de la institución mencionada. Se utilizó la técnica de la ficha de observación para obtener información respecto al componente predominante del aprendizaje durante el juego libre.

En el estudio, se concluyó que los estudiantes del primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, en cuanto a los componentes del juego libre en el aprendizaje, el componente creativo predomina en el 29,4% de los estudiantes, el componente cognitivo predomina en el 24,8% de los estudiantes y los componentes motora y social predominan en el 22,9% de los estudiantes. Dichos resultados no evidencian a un componente que destaque de sobremanera entre los demás.

El estudio concluye recomendando que el juego libre debe considerarse como un momento pedagógico importante e indispensable en el aula, ya que favorece el desarrollo integral del niño. Debe practicarse de manera diaria en el aula, brindándole el tiempo y espacio necesarios para su ejecución; de esta manera, se asegurarán el desarrollo de las diversas habilidades del niño.

Los docentes de educación inicial deben considerar al juego libre como un espacio necesario, enriquecedor y placentero para el niño, donde encuentre confianza y seguridad afectiva para el libre desarrollo de sus capacidades y habilidades.

**Palabras clave:** aprendizaje, juego libre

## ABSTRACT

The research entitled The Free Play in Students of Elementary 1 of Educational Institution No. 3721, Ancon, 2016, has as a general objective to determine the predominant component of learning during free play. The technique adapted for the elaboration of this research, is linked to the quantitative approach; Is a substantive elementary inquiry that is located at the descriptive level.

The research design is simple descriptive; The sample is made up of 109 students of 1st grade of primary education of the aforementioned institution. The observation sheet technique was used to obtain information regarding the predominant component of learning during free play.

In the study, it was concluded that the elementary students of educational institution 3721, regarding the components of free play in learning, the creative component predominates in 29.4% of students, The cognitive component predominates in 24.8% of students and motor and social components predominate in 22.9% of students. These results do not show a component that stands out greatly among the others.

The study concludes by recommending that free play should be considered as an important and indispensable pedagogical moment in the classroom, since it favors the integral development of the child. It should be practiced daily in the classroom, providing the necessary time and space for its execution; In this way, will ensure the development of the various abilities of the child.

Early childhood teachers should consider free play as a necessary, enriching and enjoyable space for the child, where he finds confidence and affective security for the free development of his abilities and abilities.

**Keywords:** learning, free game

## **Introducción**

El nivel inicial es el primer escalón en la trayectoria escolar de los niños y es una experiencia única e irrepetible, cuyo propósito es mejorar las oportunidades educativas de los niños. Por ello, la escuela juega un papel muy importante, pues garantiza la formación integral de los niños y niñas, favoreciendo su desarrollo y estableciendo relaciones entre estos y los objetos y personas que lo rodean.

En esta investigación, se busca conocer cuál es el nivel predominante del aprendizaje durante el juego libre, sea este el nivel social, creativo, cognitivo o motor. Es por ello que el objetivo general de la investigación es determinar el componente predominante del aprendizaje durante el juego libre en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón en el año 2016.

La presente investigación ofrece, además, aportes a nivel teórico, ya que es el resultado de una ardua labor en cuanto a búsqueda y contrastación de las diversas teorías existentes con relación al tema de la variable de estudio.

En cuanto a su finalidad práctica, se menciona que el instrumento utilizado en este estudio se aplicó a una muestra de alumnos mediante una ficha de observación previamente validada por expertos, así como demostrada su confiabilidad a través del coeficiente del Alfa de Cronbach, este instrumento permitió reconocer los niveles de desarrollo de los alumnos en sus diversos componentes.

Se desglosa de los resultados de la investigación la importancia del juego libre como elemento formador de la socialización de las personas, ya que a través de ella se mejorarán las relaciones interpersonales, así como el fortalecimiento de la imaginación, la creatividad y el desarrollo motor.

Esta investigación se ha estructurado en seis capítulos. En el capítulo I se desarrollan los aspectos relacionados al problema de investigación tales como el planteamiento del problema, formulación del problema general y específicos, justificación del estudio, formulación de los objetivos de investigación, los cuales están divididos en general y específicos, sirviendo estos de orientadores para el desarrollo del presente estudio.

En el capítulo II se presenta el marco referencial, conformado por los antecedentes de estudio en base a la variable; las bases teóricas del juego libre y su importancia; características y tipos de juegos, aspectos importantes del juego libre y sus dimensiones.

En el capítulo III se presenta la variable y su definición conceptual y operacional; la tabla de operacionalización de la misma y la matriz de consistencia.

Así también, en el capítulo IV se presenta el marco metodológico, el cual describe el tipo y diseño de investigación, población, muestra y muestreo, procesos y materiales de recolección de datos, validez y confiabilidad, modo de recaudación de datos y técnicas de indagaciones e interpretación de datos. Mientras tanto, en el capítulo V se presentan los resultados de la investigación de forma general y por dimensiones debidamente descritos mediante gráficos acompañados con sus interpretaciones.

Finalmente, en el capítulo VI se realiza la discusión de los resultados y se detallan las conclusiones y recomendaciones a las que se arribó en el estudio. Adicionalmente a todo, se presentan las referencias bibliográficas y los anexos correspondientes.

**CAPÍTULO I**  
**PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**



## 1.1 Realidad problemática

El juego está asociado al desarrollo motor, cognoscitivo y al aprendizaje integral del ser humano y, si bien es cierto está ligada a la primera infancia, perdura en todas las etapas de la vida. Sin embargo, se debe precisar que es en los primeros años donde se deja la huella indeleble en el normal desarrollo del individuo.

A través del tiempo se ha demostrado el papel vital que cumple el juego en el desarrollo de las capacidades fundamentales. Esta actividad ha sido analizada por los grandes referentes de la pedagogía del siglo XX, como Vigotsky, Piaget y Ausbel, quienes la consideraban como una estrategia básica del aprendizaje. Con sus investigaciones permitieron darle una mirada diferente al juego, así como el papel que cumple en el aprendizaje para considerarlo como una herramienta de primer orden para el trabajo en aula.

La educación es una de las principales preocupaciones que está presente en los países menos desarrollos, ya que el progreso armónico del país se sustenta en la educación de las noveles generaciones.

Al respecto, la UNICEF (2008) indica que los países civilizados del mundo moderno defienden y promueven la defensa de los derechos de los niños al desarrollo personal de manera integral. Siguiendo esa línea la Convención sobre los Derechos del Niño afirma enfáticamente la importancia de la formación de los infantes esto va desde los primeros años cuando dice que todos los niños y niñas tienen derecho por naturaleza a desarrollarse en todo sentido y en todas sus potencialidades (artículo 6) y que los países firmantes reconocen el derecho de todos los niños a aspirar a su

pleno desarrollo físico, mental, espiritual, moral y social (artículo 27). Todo lo mencionado se enmarca en el principio de bienestar integral de los niños y niñas que promueve esta institución.

Es importante que en las aulas el juego sea planificado por las maestras y, a su vez, este sea entendido como una estrategia que requiere un diagnóstico previo. Cuando esto no ocurre el juego no se valora, porque pierde su esencia de elemento motivador que genera entusiasmo, su correcto uso va de la mano con materiales creados o adaptados para el momento.

Desde este enfoque, la falta de actividades lúdicas en el quehacer cotidiano de los infantes se convierte en un problema que impulsa a proponer y plantear acciones educativas a desarrollar entre los agentes educativos.

En la Convención sobre los Derechos del Niño, se señala el derecho de los niños al juego así como las actividades recreativas propias de su edad, pero en condiciones de igualdad, derecho establecido en el artículo 31. Bajo este artículo los estados tienen un imperativo relacionado con el compromiso de asegurar que los infantes puedan disfrutar del derecho del juego y a las actividades de esparcimiento sin ningún impedimento Organización de las Naciones Unidas (2016).

En el manual de Rutas del Aprendizaje, el Ministerio de Educación ([Minedu] 2015) se hace referencia a la obligación del docente a dejar de lado su protagonismo tradicional, para ceder el paso a una activa participación del estudiante, tal como lo manifiestan los postulados actuales de la pedagogía constructivista. Esto debe ir

ligado al desarrollo de capacidades de comunicación reflexiva y de investigación. Todo lo mencionado concuerda con el hecho de evitar que los maestros sometan a los niños a una exigencia estresante, para reforzar el mal llamado nivel académico en desmedro de las actividades básicas como el juego. Es por ello que se busca que los docentes establezcan un punto de equilibrio entre las necesidades curriculares, la motivación y nivel de desarrollo de los infantes en el aula. De esta forma se reconoce que los niños son seres que necesitan actividades continuas, ya que a través de ella descubren el mundo que los rodea, así como asumen reglas de comportamiento social necesarias para su inserción futura en la sociedad.

En la institución educativa n.º 3721, Ancón se ha observado que los maestros, utilizan el juego como herramienta de entretenimiento, con la finalidad de mantener ocupados a los alumnos, sin comprender a cabalidad el verdadero sentido de esta acción cuando es utilizada como estrategia. Este hecho genera la pérdida de una gran oportunidad para alcanzar el desarrollo integral, ya que la mayoría de los niños se muestran apáticos, dispersos y carentes de normas de convivencia. Estos problemas podrían ser revertidos si se utiliza el juego como herramienta constante en el quehacer educativo, asimismo, la capacidad y el desarrollo cognitivo tendrían mejores resultados si se considera el juego libre con las orientaciones metodológicas correspondientes.

Ante este problema detectado en las aulas, se indagó acerca de las acciones desarrolladas por la dirección del colegio, encontrándose que no lo han considerado como un problema, enfocando sus esfuerzos al desarrollo de las competencias matemáticas y comunicación, limitando la aplicación del juego libre a las actividades recreativas. Asimismo, los padres de familia no entienden la importancia de este

elemento en la formación integral de sus menores, por lo que su participación es nula o muy limitada. Entre los problemas que se detectan en la institución educativa están los problemas que tienen los infantes para integrarse con sus pares, para los niños la integración es un proceso lento, ya que muchas veces en casa no les enseñan a respetar reglas y normas de convivencia, así como enfrentarse a situaciones nuevas relacionadas con la interacción social. La consecuencia más notoria podría ser el rechazo por el grupo al desarrollarse en un ambiente hostil que le generen problemas relacionados con su personalidad. Por otro lado, en el aspecto cognitivo se pueden presentar problemas de bajos niveles de atención, concentración, reconocimiento de formas y figuras, fundamentos de la lógica, así como dificultades para la abstracción, las mismas que son básicas en su desarrollo cognitivo del aprendizaje. Es por ello que se insiste en que el juego libre como estrategia de trabajo favorece a los estudiantes.

Para finalizar, resulta importante reconocer que la ausencia de esta estrategia basada en el juego, limita el desarrollo de la creatividad e imaginación por la edad que presentan los niños, desperdiciando enormes posibilidades de desarrollo en este aspecto.

## **1.2 Formulación del problema**

### **1.2.1 Problema general**

¿Cuál es el componente predominante del juego libre en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016?

### **1.2.2. Problemas específicos**

¿Cuál es el nivel del juego libre en el componente social de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016?

¿Cuál es el nivel del juego libre en el componente creativo de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016?

¿Cuál es el nivel del juego libre en el componente cognitivo de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016?

¿Cuál es el nivel del juego libre en el componente motor de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016?

## **1.3 Justificación, relevancia y contribución**

Lo que se pretende demostrar en esta investigación es la importancia del juego libre en el desarrollo del aprendizaje del niño, así como de habilidades colaterales que permiten una formación integral de la persona.

Si los padres y educadores logran comprender las implicancias del juego, enfocarían de diferente manera esta estrategia, la misma que es contraria a las creencias tradicionales que la ubican dentro del ámbito de la diversión y el ocio.

### **1.3.1 Justificación teórica**

La presente investigación describe el nivel del juego libre en los estudiantes de educación primaria de una institución educativa del distrito de Ancón, realizando

una consolidación y análisis en base a la teoría explicada en el marco teórico, la misma que se ha construido gracias al contraste de los diversos enfoques teóricos consultados. Esto ha permitido recurrir a una gama de autores secundarios que ayudaron a fortalecer el marco teórico de la investigación.

### **1.3.2 Justificación metodológica**

Los instrumentos creados fueron sometidos a pruebas para demostrar su validez y confiabilidad; por tanto pueden ser empleados en otros estudios similares. El desarrollo del presente informe cumple con los procedimientos estandarizados por el método de investigación científica, la misma que se enmarca en el tipo básica de nivel descriptivo. La recopilación de los datos se llevó a cabo mediante una ficha de observación el cual permitió determinar los niveles en la que se encuentra el nivel del juego libre en la institución educativa, materia de investigación.

### **1.3.3 Justificación práctica**

Desde el punto de vista práctico, este estudio se justifica porque está orientado a brindar un aporte referente al juego libre en el aprendizaje, ya que los niños y niñas interactúan entre sí desde muy temprana edad. Este elemento se constituye en un factor fundamental para el desarrollo de las habilidades, destrezas y actitudes de tipo social.

La justificación práctica de esta investigación se encuentra al sustentar la variable de estudio y su aplicación en el desarrollo de su futuro aprendizaje. De esta manera los directivos de la institución educativa donde se llevó a cabo esta

investigación podrán realizar los reajustes necesarios desde la planificación y los procesos de enseñanza en el aula.

#### **1.4. Objetivos**

##### **1.4.1 Objetivo general**

Determinar el componente predominante del juego libre en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016.

##### **1.4.2 Objetivos específicos**

Determinar el nivel del juego libre en el componente social de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016.

Determinar el nivel del juego libre en el componente creativo de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016.

Determinar el nivel del juego libre en el componente cognitivo de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016.

Determinar el nivel del juego libre en el componente motor de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO REFERENCIAL**



## 2.1 Antecedentes del estudio

### 2.1.1 Antecedentes internacionales

Arévalo, Hernández, Tafur y Bolsegui (2006) presentó la tesis titulada *El juego libre como eje curricular propuesta de un programa para educación preescolar orientado a los niños y niñas de 3 a 6 años de edad en instituciones educativa del municipio Guaicaipuro del Estado de Miranda*, su investigación tuvo como objetivo plantear un programa para el nivel de educación inicial, se buscó establecer como principio que el juego se convierta en el eje del currículo en instituciones educativas del municipio Guaicaipuro del Estado Bolivariano de Miranda. La técnica utilizada para el levantamiento de información fue la observación del participante, se llevó un diario de registros y se efectuaron entrevistas semiestructuradas a las maestras que participaron. Las conclusiones afirmaron que el programa implementado permitió una mejor observación de conductas y avances de los niños, empleando el juego como eje del aprendizaje. Se consideró, además, el tema como sugerente y reflexivo para los docentes en el nivel inicial.

Campos, Chacc y Gálvez (2006) realizaron un estudio titulado *El juego como estrategia pedagógica*, para ello se evaluó el contexto donde se determinaron situaciones de interacción de aprendizajes en niños de 7 y 8 años de edad del segundo año de educación básica. El diseño de la investigación fue mixto, siendo el estudio exploratorio, con una primera parte no experimental y una segunda parte experimental. Respecto a la población muestral se trabajó con 39 educandos de ambos géneros, para ello se trabajó con registros de observación y entrevistas individuales, como instrumentos de recolección de datos.

Al finalizar el estudio, las autoras rescataron la importancia del juego para el desarrollo integral de los niños, considerando su naturaleza de actividad lúdica, de esencia motivadora, que defiende las diversas necesidades de los sujetos y los acompaña a lo largo de su evolución. Se concluyó al demostrar la eficacia del juego como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva, que encaja perfectamente en la labor educativa. La investigación en mención buscó darle al juego una categoría de estrategia pedagógica de primer orden en la educación.

### **2.1.1 Antecedentes nacionales**

Salas (2012) en su tesis *Programa “Jugando en los Sectores” para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una institución educativa del Callao*. Este trabajo tuvo como objetivo final demostrar la eficacia del programa “Jugando en los Sectores” con el fin de ayudar a alcanzar capacidades matemáticas de número y relación en los niños de 4 años, en sus dimensiones de cantidad, clasificación, conteo y orden. El diseño de este trabajo se ubica en la categoría de cuasi experimental de diseño pretest y posttest con grupo de control. La población muestral estuvo conformada por 24 niños para el grupo control y 24 niños para el grupo experimental. El programa se aplicó desde setiembre hasta noviembre del año 2011, en una institución educativa del Callao. Para el levantamiento de información se aplicó la prueba de capacidades matemáticas para niños de 4 años (CAM-I4) la cual fue sometida a validación por juicio de expertos y con un nivel de confiabilidad de 0.919. La conclusión más resaltante de la investigación establece que se encontró diferencias significativas en las capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa “Jugando en los Sectores” al establecer la comparación con el grupo control.

Lara y Navarro (2013), en su estudio cuasiexperimental titulado *Efectos del programa juego libre para desarrollar habilidades sociales en niños de educación inicial de la institución educativa n.º 6099, Villa El Salvador, 2013*, aplicaron la técnica de la encuesta con dos momentos, pretest y posttest, sobre las habilidades sociales. Los test fueron aplicados a los alumnos de 4 años del nivel de inicial de la institución educativa n.º 6099. La población estuvo conformada por 50 alumnos y la muestra por 25 alumnos de la institución en mención. Con base en los resultados de la investigación, los investigadores brindaron las siguientes sugerencias: a) el juego libre debe ejecutarse todos los días en el aula, brindándole el tiempo y el espacio necesarios para su ejecución, de esta manera asegurar el desarrollo de las múltiples habilidades del niño; b) el programa juego libre puede ser aplicado en niños del nivel inicial para desarrollar habilidades sociales en relación a la comunicación, afectividad y toma de decisiones; c) las docentes del nivel inicial deben considerar el juego libre como un espacio necesario, enriquecedor y placentero para el niño donde este encuentra confianza y seguridad afectiva para el libre desarrollo de sus capacidades y habilidades.

Orocaja y Corpus (2011), en su investigación titulada *El juego libre como estrategia didáctica de las capacidades en los niños de 4 años de la institución educativa inicial n.º 206 Huaycán, 2011*, se plantearon como objetivo general determinar los efectos del juego libre como estrategia didáctica en el desarrollo de las capacidades en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n.º 206 Huaycán. Se resalta que el estudio se fundamentó en la actual característica de gestión pedagógica por competencias en el marco de la teoría cognitiva constructivista considerando la importancia del juego como esencia natural en el desarrollo evolutivo

global del niño. Fue una investigación aplicada de diseño cuasiexperimental con dos grupos control y experimental. Se aplicó una preprueba y postprueba, considerando como población objetiva a un total de 100 niños. La determinación de la muestra se realizó de manera intencional seleccionando 45 niños de cuatro años de edad de dos secciones. Se aplicaron dos instrumentos, una lista de cotejo para apreciar el desarrollo de las capacidades y un programa experimental basado en el juego libre como estrategia. La conclusión indicó que la aplicación sistemática del juego causa efectos significativos en el desarrollo de las capacidades de los niños sometidos a tratamientos en el grupo experimental, presentando diferencias significativas en relación al control. Esto permitió inferir que la aplicación sistemática del juego como estrategia desarrolla las habilidades comunicativas, incrementa el pensamiento crítico-reflexivo y forma actitudes positivas, por ende, el niño se siente comprometido con el grupo.

Camacho (2012), en su investigación descriptiva titulada *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*, utilizó la lista de cotejo de inicio y final como técnica, evaluó la relación entre el juego cooperativo y las habilidades de tipo social. La aplicación del programa fue de 34 días, cada sesión duró entre 20 a 25 minutos y la población estuvo conformada por 16 niñas de 5 años de una institución privada del distrito de San Miguel en el año 2012.

Las conclusiones a los cuales arribó el estudio indican que el juego cooperativo se convierte en un valioso espacio para que los alumnos pongan en práctica sus habilidades sociales y destrezas de organización; otra de las conclusiones del estudio está referida a que también ayuda a mejorar los niveles de comunicación.

Los juegos cooperativos promovidos en el aula se convierten en una buena alternativa para mejorar las habilidades sociales entre pares, así como se promueve un clima adecuado en el aula.

## **2.2 Marco teórico**

Todos los investigadores en la actualidad concuerdan acerca de la importancia del juego en la formación de las bases de la personalidad del ser, aunque es necesario reconocer que esta capacidad de aprender jugando es muy utilizada por los mamíferos. Los investigadores del siglo XIX comenzaron a negar la teoría de que “el niño es un hombre en pequeño” y comenzaron a analizar las características y particularidades de esta etapa de la vida.

### **El juego**

Las investigaciones llevadas a cabo por psicólogos y pedagogos en el siglo XX nos llevaron a entender el papel que cumple el juego como elemento fundamental en el desarrollo del niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Los seres humanos, en sus primeros años, deben estar en constante actividad y movimiento, esto les permite crecer y desarrollar sus capacidades que no solo están ligadas al ámbito físico, sino también al cognitivo. En resumen el juego es vital porque ayuda en el desarrollo del proceso de aprender, así como en el desarrollo integral de los niños al aprender de la vida jugando.

En concordancia con este planteamiento, Motta y Risueño (2007) dicen que las actividades lúdicas son ejercicios que realiza el niño y que le permite desarrollar diferentes capacidades.

Capacidades de tipo físico: a través del juego desarrollan su coordinación psicomotora (relación mente y cuerpo) y la motricidad gruesa y fina.

Capacidades de tipo sensorial y mental: a través del juego los menores aprenden a discriminar formas, tamaños, colores, texturas, etc.

Capacidades de tipo afectivo: el juego permite el desarrollo y experimentación de emociones como tristeza, sorpresa o alegría, así como el manejo y control de las mismas.

Capacidades relacionadas con la creatividad e imaginación: está por demás ahondar en ello (no existe teoría que contradiga ello), ya que el niño por naturaleza es animista y es a través del juego que estas habilidades se despiertan y desarrollan.

Capacidades relacionadas con la formación de los hábitos de cooperación, solidaridad y empatía necesarios para poder participar del grupo y no ser excluidos.

Capacidades relacionadas con la exploración de su “yo” y su entorno: el juego hace que los niños pequeños aprendan a conocer su cuerpo, los límites de él y el entorno que los rodea.

### **Importancia del juego**

Los juegos tienen carácter formativo en los infantes, su recurrencia al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones especificadas les da seguridad, sagacidad y conocimiento. Es gracias al juego que los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, de esta manera se convierte en la estrategia por antonomasia de la pedagogía y un instrumento eficaz para la educación. Tal como lo refiere Moreno, (2002) la actividad lúdica es esencial en la especie humana y tan antigua como ella misma, aunque no por eso exclusiva, la cultura generada por los

pueblos está ligada al juego y esta, a su vez, permite el desarrollo de la identidad del grupo (p. 72).

El juego está directamente relacionado con la libertad, que es a su vez un prerequisite para el desarrollo de la creatividad, ya que utiliza el periodo mítico o de fantasía que vive el niño. Se debe recordar que es a través del juego que surge la necesidad de relacionarse con otros pares, esa necesidad de socializarse es la que le conmina a aceptar reglas y normas de convivencia, es decir, a aceptar un protocolo. Y para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado, además de ofrecer problemas complejos de acuerdo a su edad e interesantes para resolver. Al respecto, Sarlé (2006) indica: “el juego es una actividad tolerada solo como medio para atraer al niño a las ocupaciones serias o como requerimiento para el descanso luego del trabajo” (p. 35).

Se considera al juego como una de las actividades gratas para los infantes, de corta duración, divertidas, con normas y reglas que aseguran la formación en valores como el respeto, la tolerancia, el sentido de responsabilidad, la solidaridad, la confianza en sí mismo, seguridad y sentimientos positivos al prójimo. Promueve el trabajo solidario, el mismo que permite compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos enmarcados en la línea axiológica de los valores. Así lo interpreta Bejarano, F. (2009) al considerar que el juego es un medio de intervención para favorecer el desarrollo infantil, sin embargo también considera que la actividad lúdica se convierte para el evaluador en una forma de diagnóstico y valoración, por eso su importancia en la etapa infantil.

## **Características del juego**

Las características básicas del juego se podrían sintetizar en las siguientes:

1. El juego es libre como actividad espontánea.
2. Tiene un carácter placentero y gratificante.
3. Presenta sus propias formas de organización.
4. Predominan las acciones a los fines u objetivos.
5. Implica una actitud que se asume.
6. Se desarrolla muchas veces en una realidad ficticia.
7. Es innato en el niño y, por tanto, no se puede evitar y detener.

### **2.2.1 El juego libre**

Al respecto, Delgado (2011, p. 4) considera al juego y a las actividades lúdicas como actividades libres y voluntarias, que se dan dentro de unos límites de espacio y tiempo, y bajo unas normas libremente aceptadas. Por otro lado, el juego es una actividad voluntaria y libre; si es obligatoria, ya no es un juego, además proporciona libertad, permite asumir de modo imaginario distintos roles, es espontáneo y autónomo (p. 6).

El Minedu (2010, p. 49) señala que el juego libre es una actividad que debe desarrollarse de preferencia de manera espontánea y sobre todo personal, ya que este se origina en el mundo interior del niño, este origen hace que se involucre y se comprometa más ya que forma parte de su propia creación. Además, señala que el juego es flexible.



Sobre el juego, en su *Propuesta pedagógica de educación inicial*, el Minedu (2008) señala:

[...] Observar el juego de los niños más pequeños es una de las formas privilegiadas para conocer y evaluar su desarrollo. En los más pequeños, solo se podrá comprender su evolución si se participa de su lenguaje lúdico. Gracias al juego, el niño logra estructurar y dar forma a la realidad en la que vive, realidad que le agrada pero que también le asusta. Es jugando que el niño crea otra realidad, sustituyendo su propia realidad, transformándola. (p. 28).

De forma similar, en la *Guía de orientación*, el Minedu (2013), señala que “en el juego libre el niño se apropia del espacio, los objetos y las interacciones con los otros generando su aprendizaje” (p. 25).

El consenso de los autores sobre las características del juego libre, comienza por aceptar que es una actividad libre y espontánea que genera satisfacción en su desarrollo. El juego por naturaleza debe ser libre donde las reglas nacen del consenso de pares y no es impuesta por un superior.

Piaget (como se citó en Delgado, 2011, p.11) realiza una clasificación en base al desarrollo del niño.

**a. Estadio sensorio-motor (nacimiento-2 años):** en esta etapa el niño repite en forma constante las acciones que le resultan agradables, esto debido al placer que

le generan o porque gracias a la repetición descubre las causas y el porqué de las cosas. Los juegos más apropiados son los de construcción y los funcionales.

- b. Estadio pre operacional (2-6 años):** en este estadio aparece el juego simbólico y durará hasta los 6 o 7 años, los infantes se vuelven animistas y tratan de jugar desarrollando acciones que son casi imposibles en la vida normal como volar. En esta etapa predomina el juego simbólico y de construcción.
- c. Estadio operacional concreto (6-12 años):** en esta etapa los niños se encuentran aptos para practicar los juegos de reglas en los que se asume libremente las reglas para participar.
- d. Estadio operacional-formal (12 años):** En esta etapa encontramos a los niños más maduros y prestos a asumir con naturalidad las reglas del juego así como la construcción de los mismos.

Vigotsky (como se citó en Delgado, 2011, p.14) afirma que los juegos como acciones espontáneas de los infantes están orientadas a la socialización ya que preparan al infante para su posterior vida futura y a la vez permiten que los pueblos transmitan su cultura e idiosincrasia a través del tiempo.

El juego lleva consigo el desarrollo de la creatividad y la imaginación que se consideran indispensables para su aplicación, es gracias a ello que los infantes comienzan a desarrollar su pensamiento simbólico-abstracto, el juego además

permite asimilar las reglas del mundo en el que se desenvuelve. Es a través del juego en donde los niños aprenden a conocer sus facultades, sus limitaciones, sus capacidades y a adaptarse a las normas sociales. El juego adquiere un marcado sentido social.

Respecto a los aportes de ambos clásicos de la pedagogía, se puede decir que Piaget le da énfasis al sentido de las cosas, principalmente a través de sus acciones en contacto con su entorno; en el caso del ruso Vygotsky se refuerza el aporte de la cultura y el contexto de la sociedad, bajo esta premisa el infante tiene un papel activo en el aprendizaje.

Ambos teóricos concuerdan en la importancia del juego en el desarrollo del aspecto pedagógico y social del hombre.

En el caso de Piaget destaca la importancia del juego de desarrollo por edades, centrándose en la etapa pre operacional, esto debido a que es en ella donde se desarrolla el juego simbólico. Este se caracteriza porque hay un reemplazo de la realidad que no está presente por un símbolo u objeto que la recuerda y la gráfica mentalmente. Mucho se ha analizado respecto a los beneficios de este tipo de juego, resaltando que favorece el desarrollo y aprendizaje de los infantes, en segundo lugar, en cuanto a trascendencia se encuentra el juego de tipo social, el mismo que permite la relación del niño con su entorno cercano.

Desde la aparición del Renacimiento y los aportes de los filósofos de la revolución como Rousseau se analizó la importancia del juego y su relación con el aprendizaje de los niños, todos los posteriores enfoques pedagógicos le dan al juego

un rol de primer orden, ya que va a aportar en el logro de la maduración de los infantes en la etapa previa a la escuela. Uno de los ejemplos más significativos son las escuelas Reggio Emilia, las mismas que aplican el método Montessori, método que brinda a los niños la libertad y el orden para que desarrollen sus actividades con un trabajo individual y colectivo.

El modelo pedagógico Montessori busca formar hábitos sanos desde los primeros años, a través de juegos y actividades lúdicas, buscando la autonomía de los menores, la elección acertada, la toma de decisiones, planificación y distribución de su tiempo. Los niños constantemente están validando su conocimiento con el de otros pares, de esa manera ganan seguridad. La labor del docente se convierte en guía, intermediario y/o facilitador del aprendizaje. Los alumnos son los que, finalmente, construyen sus conocimientos a través de la libre exploración del ambiente y el juego, construyen su conocimiento observando y manipulando objetos. Los docentes se encargan de la planificación de las sesiones, evaluando los estilos y ritmos de aprender de sus alumnos (Minedu, 2009, p. 24).

Otro método interesante que privilegia la práctica psicomotora a través del juego es el método Aucouturier, que concibe al niño como un ser que está en proceso constante de maduración y reconocimiento de las necesidades propias de su edad, el niño encuentra gran satisfacción gracias a la armonía en el movimiento, en el juego, la comunicación, la expresión de sus necesidades, la investigación de su entorno, la creación original y el descubrimiento a través de experiencias. (Minedu, 2009 pp.26-27).

A su vez, el método Decroly precisa la importancia de las actividades lúdicas en el aula, los docentes deben desarrollar experiencias de clase basadas en la constante manipulación, ya que con ello los infantes desarrollan su pensamiento simbólico. Las actividades recreativas dirigidas, favorecen la enseñanza y el aprendizaje en conjunto, además, este método recomienda que en el ambiente de clase, la metodología activa tiene un buen respaldo en el juego, ya que mantiene el interés constante. Con relación al contexto donde se desarrolla esta experiencia de aprendizaje, existen materiales coleccionados por los alumnos, los mismos que tienen gran significancia para ellos.

Como síntesis de los aportes analizados se puede afirmar que el juego se convierte en un elemento valioso para el logro de capacidades fundamentales, las mismas que deben ser desarrolladas en los primeros años de vida y tienen que ver con el paso o transición entre el pensamiento concreto y el desarrollo del pensamiento abstracto. El juego libre favorece el desarrollo de habilidades de tipo cognitivo y motor que en conjunto favorecen el pensamiento y la capacidad de lograr aprendizajes superiores.

### **2.2.2 Importancia del juego libre**

Según Delgado (2011, p. 11), mediante el juego el infante experimenta, aprende y comienza a entender las características de la realidad que lo circunda, le da además otros beneficios adicionales, ya que ayuda a descargar tensiones, libera la creatividad y fomenta el ingenio. Los beneficios del juego son reconocidos no solo desde el ámbito físico, sino también desde el punto de vista del desarrollo cognitivo y social.

Bajo la misma línea, el Minedu (2010) manifiesta que el jugar es una actividad indispensable en el trabajo de la etapa preescolar y los primeros años de la educación básica regular, considerando que el cerebro desarrolla millones de conexiones neuronales (sinapsis) en los primeros años de vida. Esta conectividad neuronal permite el desarrollo cognitivo del ser humano, es ahí donde radica la importancia de esta etapa y la influencia del juego para que esto ocurra (p. 11).

En los diversos manuales y directivas de organización del año escolar que emite el Ministerio de Educación, existe como un imperativo el jugar en las aulas, de manera dirigida y libre, ya que es a través de estas actividades que los infantes exploran objetos simples, los combinan, los intercambian y también los representan (Minedu, 2010, p. 12).

Nuevamente el Minedu (2010) recuerda que el juego es la piedra angular de las acciones de los infantes; es la manera como van comprendiendo el mundo y sus complejas estructuras, ello les permite darles significado de lo que están viviendo. A través de estas experiencias los niños van a diseñar su propio entender del mundo y la manera de entender su propio mundo interno. No se debe olvidar que para los niños el juego equivale a una manera de expresar su pensamiento propio que se convierte en su mundo, paralelamente se van formando procesos internos mentales que van a favorecer el conocimiento y aprendizaje. Un error constante es desligar la parte cognitiva intelectual del ámbito afectivo, estos van de la mano y su desarrollo se debe dar en paralelo (p. 37).

Las actividades lúdicas se convierten en la base para el desarrollo psicomotor de los niños. Esta premisa se sustenta en el hecho demostrado que los niños se convierten en agentes activos en su propio proceso de aprender. A través del juego aprenden, valoran, obtienen seguridad, desarrollan autonomía, gracias a la interacción y la exploración constante. En ese sentido, los educadores deben tomar conciencia de la importancia de respetar los ritmos y estilos de aprender.

### **2.2.3 Características fundamentales del juego**

Según el Minedu (2013), los rasgos más importantes de las actividades lúdicas son:

- Generan placer.
- Se desarrollan de manera espontánea.
- Desarrolla la iniciativa personal.
- Busca cubrir los deseos y las necesidades de los educandos.
- Nacen de la motivación por conocer y descubrir.
- Se desarrollan bajo un clima de confianza y libertad. (p. 24).

Bajo estos principios se afirma categóricamente que las aulas y las escuelas no pueden ser un lugar donde el alumno solo acumule conocimientos, ya que es una gran oportunidad para desarrollar las bases de su personalidad de manera armónica y sana. Resulta importante reconocer que las aulas se conviertan en un espacio donde se estimule la parte cognitiva, afectiva y social con el desarrollo de actividades como el juego libre pero con materiales y espacios apropiados.

### **2.2.4 Tipos de juego**

#### **Juego motor**

Existe una relación directa entre juego y movimiento corporal, ya que las actividades relacionadas al juego, tienen que ver con desplazamiento y movimiento del cuerpo esto incluye, extremidades, músculos del rostro (expresión gestual) etc. A ello debemos agregar que el juego genera una serie de sensaciones positivas en los niños producto del movimiento. En la escuela se puede saltar soga, jugar con pelotas, correr, empinarse, entre otros son juegos motores” (Minedu, 2010, p. 14).

#### **Juego social**

El Minedu (2010) sostiene que en el juego social se busca que predomine la interacción con personas como parte de la dinámica del juego. Los juegos sociales permiten a los menores aprender a interactuar con otros basándose en principios de respeto y sana convivencia, va de la mano con la exteriorización de afectos y sentimientos con sus pares. Los acuerdos, las reglas y normas son una característica de este tipo de actividad (p. 15).

#### **Juego cognitivo**

El Minedu (2010) define al juego cognitivo como aquellas actividades que despiertan la curiosidad intelectual innata de los niños. El principio de este juego se centra en la exploración y manipulación, se inicia desde los primeros años cuando se entra en contacto con los diferentes elementos del entorno al explorar y manipular. Posteriormente la manipulación desarrolla desafíos y retos que el niño debe ir resolviendo con ayuda de su intelecto en formación (p. 15).



### **Juego simbólico**

Esta actividad lúdica se basa en establecer la capacidad para transformar objetos para crear situaciones no reales, propios de su mundo interior. El sustento es la experiencia previa que ha sido potencializada gracias a la imaginación donde los hechos vividos juegan un rol importante para ello. Los educadores deben entender que pensar simbólicamente y recrear escenarios inexistentes son habilidades del pensamiento superior, y que, reemplazar una realidad ausente por un símbolo que la representa mentalmente es un gran logro (Minedu, 2010, pp. 16-17).

Es decir que en este tipo de juego el niño cambia la realidad en función de su representación mental, el niño le da vida a objetos y su pensamiento con toda la libertad que tiene y sin los parámetros de la realidad, los cuales le ayudan a explorar dimensiones desconocidas.

### **Juego de construcción**

Labinowicz (2002, p. 69) afirma que a partir de los 4 años, el juego se vuelve más complejo para los niños, la estructura de los mismos implica un nivel de desarrollo mayor, donde se pone en evidencia su nivel de planificación, organización y aproximación a la realidad. Un ejemplo concreto son los *Lego*, en esta etapa los niños tienen mayor atención hacia los detalles, sin embargo en el fondo se mantiene el simbolismo. Las capacidades que se desarrollan en esta etapa y con este tipo de juego están referidos a diseñar de manera inteligente, construir y resolver problemas.

El Minedu (2010, p. 19) propone los siguientes niveles de juego:

<b>Juego funcional</b>	<b>Juego constructivo</b>	<b>Juego simbólico o de representación</b>	<b>Juego con reglas</b>
De 3 a 24 meses. Predominante hasta los 18 meses	A partir de los 24 a 36 meses	A partir de los 18 meses. Predominante a los 3, 4 y 5 años	A partir de los 5 años
Movimientos musculares repetitivos con o sin objetos. Juego funcional sin objetos: correr, saltar, hacerse cosquillas, rodar, empujar, entre otros. Juego funcional con objetos: manipular y explorar objetos, hacerlos rodar, hacerlos sonar, apretarlos.	Se usan objetos u otros materiales para formar estructuras simples o complejas. Se combinan piezas, bloques u otros materiales que pueden ser unidos para armar una construcción. El juego constructivo aparece aprox. a los 24 meses, pero perdura por muchos años, haciéndose cada vez más complejo.	El niño realiza simulaciones con objetos para crear acciones “como si”: hacer como que pone una inyección con un lapicero, emplear muñecos para representar situaciones reales o imaginarias. También se le conoce como “juego dramático”. El niño pretende representar un rol real o imaginario como padre, madre, bombero o monstruo, usando su propio ser como juguete.	Supone el reconocimiento, la aceptación y conformidad con reglas pre establecidas que rigen los juegos aunque se comparten por lo general de manera grupal: juegos de mesa como ludo o memoria, juegos de patio como que pase el rey y ha llegado una carta.

Adaptado por la autora

En los diferentes tipos de juegos explicados, se debe entender que jugar no siempre es equivalente a explorar; en el segundo caso se presentan procesos mentales más complejos, los mismos que nacen del cuestionamiento y contraste entre sus conocimientos ya aprendidos y las nuevas experiencias a los cuales se enfrenta. La pregunta primigenia que aparece es ¿qué puedo hacer yo con este objeto? Esto genera un involucramiento particular y la puesta en marcha de su creatividad e imaginación.

### **2.2.5 Aspectos importantes del juego**

#### **El tiempo**

Según el Minedu (2010), la hora del juego libre precisa que se debe disponer de una hora cronológica de manera diaria, para el caso de educación inicial, los niños deben de activarse a través del juego permanentemente en el caso de primaria. Según la directiva sería recomendable que sea a primera hora al iniciar las labores, pero no se considera indispensable para el caso de primaria. Los defensores de la primera hora consideran que es debido a que se termina de despertar a la persona. Se les activa la energía y luego de estas actividades están mejor predispuestos para aprender (p. 53).

#### **El espacio**

Sobre el espacio, el Minedu (2010) señala que para jugar se necesita un espacio apropiado donde los infantes puedan desplazarse con libertad y seguridad, principalmente donde los niños puedan ejecutar el juego de manera autónoma. Este lugar donde se llevará a cabo las actividades lúdicas, debe de estar libre, se debe evitar un exceso de muebles u objetos que puedan caerse, ya que van a interferir con los movimientos que se realizan (p. 53).

## **2.3 Dimensiones del juego**

### **2.3.1 Dimensión social**

En su definición, Delgado, I. (2011, p. 24) sostiene que las actividades de recreación que están relacionadas con los juegos son el principal recurso de los infantes al iniciar sus primeros acercamientos con sus contemporáneos. A medida que el niño comparte, saluda, respeta su posición, ubicación o turnos, también va aprendiendo inconductas, puede volverse agresivo o busca imponer su capricho a como dé lugar. Esta dimensión es fundamental y el juego es un instrumento apropiado para alcanzar los objetivos que se plantean con relación a su inserción en el medio.

El Minedu (2010) destaca su importancia al considerar que es uno de los aprendizajes más importantes que favorecen la socialización de los infantes. Esta interacción social con las personas de su entorno es progresiva, ya que el niño va entendiendo a su prójimo como un ser diferente cuyas características, necesidades, intereses y sentimientos son muy personales; mediante la interacción social se construyen los vínculos afectivos con las personas de su entorno (p. 112).

Siguiendo la misma línea, García (2009) dice que las actividades que se desarrollan a través del juego favorecen la socialización. Es a través del juego que se enseña a los niños a respetar las normas, a entenderse, a relacionarse unos con otros. Como conclusión, el juego permite desarrollar habilidades de tipo transversal como la comunicación, competición y la cooperación. Es por ello que adicionalmente a lo mencionado se reconoce que el juego ayuda a eliminar las desigualdades socioculturales, ya que su naturaleza transversal hace que la participación sea libre sin distinción de género, edad, sexo, raza, cultura, etc. (p. 14).

### **2.3.2 Dimensión creativa**

Esta dimensión se ha convertido en uno de los beneficios más destacados del juego, ya que está demostrado que potencia la imaginación a través del pensamiento y el desarrollo de habilidades. Todos los autores reconocen que el juego fomenta la creatividad y la imaginación. Es en esta etapa donde los niños aprenden a distinguir la fantasía de la realidad. Un contexto de aprendizaje basado en el juego es el medio más adecuado para el desarrollo del pensamiento creativo y la autonomía del pensamiento (Delgado, I. 2011, p. 25).

El desarrollo de actividades recreativas, conocidas como juegos, se convierte en un acto creativo que no solo permite a los niños comprender su contexto que lo circunda, también ayuda a aprender a resolver sus conflictos y diferencias con los demás (Minedu, 2010, p. 154).

### **2.3.3 Dimensión cognitiva**

Con respecto a esta dimensión, Delgado, I. (2011) señala que los niños aprenden mejor gracias a la aplicación de los juegos manipulativos. El niño va entendiendo el principio de encaje de los objetos, unos sobre otros, el principio de superposición al ver que los objetos que se colocan uno sobre otro se mantienen en pie, el hecho de realizar un trasvase al pasar líquidos de un recipiente a otros, así como el hecho de diferenciar colores y texturas. Así mismo, el juego desarrolla la creación de representaciones mentales, esto significa que diseñan visualizaciones de objetos, cosas o personas ausentes; entienden el significado de incompleto o vacío; organizan estructuras que dan sentido al entorno; son capaces de evocar lo que falta en un

conjunto de objetos o personas. Otro aspecto cognitivo que se desarrolla es el lenguaje (p. 25).

Al respecto, el Minedu (2010) afirma que gracias a la dimensión cognitiva se desarrolla la capacidad intelectual, ya que estos se verán estimulados gracias a la práctica del juego libre y del juego simbólico. Los niños deben jugar libremente e involucrarse en situaciones nuevas de carácter simbólico, gracias a este entrenamiento podrá resolver problemas de diversos tipos, comenzarán a tomar decisiones, elaborarán juicios, plantearán soluciones y desarrollarán procesos mentales superiores (p. 65).

#### **2.3.4 Dimensión motora**

Siguiendo con Delgado, I. (2011), se afirma que gracias a las actividades lúdicas se logra la exploración y reconocimiento de las capacidades motoras de los niños, las mismas que se potencializan a través del ejercicio. Probablemente esta sea la dimensión con la que mejor se asocia el juego; como se sabe, gracias a las actividades lúdicas el niño aprende a coordinar los movimientos de su cuerpo y a mantener equilibrio. Si se ejercita en forma permanente, los movimientos serán más armónicos y complejos, evidenciándose así, un desarrollo motor que le permite comprender que cada parte de su cuerpo forma parte de su todo. Esto lo lleva a comprender la relación causa-efecto en su cuerpo (p, 26).

Aucouturier fue uno de los padres fundadores de la práctica psicomotriz, a lo largo de su investigación comprendió la importancia del desarrollo y la maduración

de los niños. La diferencia de su enfoque está en que determina la importancia de la maduración integral de los niños a través de la percepción sensoriomotora.

Para el mismo autor existe un periodo del desarrollo infantil en la que se forma su pensamiento “intelectual” y, además, su pensamiento “afectivo”, esto nace del conocimiento de su cuerpo basado en su experiencia con el movimiento. Esta etapa se considera fundamental para la construcción de su personalidad y se da en los primeros años de vida (Minedu, 2010, p. 26).

Diversos estudios e investigaciones, llevadas a cabo a nivel nacional y mundial, siguen demostrando que mientras más actividad lúdica lleven a cabo los niños estos desarrollan más su capacidad cerebral, lo que les permite alcanzar aprendizajes superiores con mejores resultados para su éxito escolar.

**CAPÍTULO III**  
**HIPÓTESIS Y VARIABLES**



### **3.1 Hipótesis**

La presente investigación es descriptiva, por tal motivo no presenta hipótesis.

### **3.2 Variable**

#### **3.2.1. Definición conceptual de la variable juego libre**

Es una actividad voluntaria y libre, si es obligatoria ya no es un juego, es espontánea y como se ha contrastado con la opinión de diversas fuentes es placentera. Su importancia radica en que a través del juego libre el niño recrea y transforma la realidad. Minedu (2010, p. 34)

#### **3.2.2 Definición operacional de la variable**

El juego es una constante en desarrollo, esto se debe a que se va haciendo más complejo a medida que se va desarrollando. Esto es observable a través de los cambios que se van dando en cuanto a las representaciones que hace el niño de la realidad, el cambio también se observa cuando se pasa de los juegos individuales a los grupales. Los contextos de juego se convierten en escenarios apropiados para el desarrollo de la comunicación, imaginación, creatividad, organización y socialización.

### **3.3 Operacionalización de la variable**

La operacionalización de las variable, de acuerdo con Sabino (1986), se entiende como un proceso de descomposición que sufre una variable, también puede ser aplicado a un concepto general, de manera tal que gracias a ese proceso la variable puede ser evaluada a través de hechos concretos y evidenciables en la práctica cotidiana (p. 113).

En la operacionalización de la variable, se identifican los indicadores que proporcionan respuestas de forma directa a la variable en medición: el juego libre, con ello se busca de manera eficiente los datos requeridos para alcanzar los objetivos de la investigación. En este caso, la variable permitirá determinar cuál es el componente predominante del aprendizaje durante el juego libre, que se medirá a través de sus cuatro dimensiones: social, creativa, cognitiva y motora, y cada dimensión, por medio de indicadores, los que serán medidos por ítems que se encuentran en el instrumento de recolección de datos.

A continuación, se presenta la tabla 1, donde se muestra la operacionalización de la variable juego libre.

Tabla 1

*Operacionalización de la variable juego libre*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Niveles	Intervalos
<b>SOCIAL</b> El juego es el principal recurso que tienen los niños, para iniciar sus primeras relaciones sociales compartiendo con otros niños y respetando los turnos de juegos.	- Interacción con otros  - Comunicación	2, 3  1	Nunca A veces Siempre	Inicio Proceso Logro	0 - 2 3 - 4 5 - 6
<b>CREATIVA</b> Permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario, creando historias y cuentos a través de la expresión oral.	- Fantasía  - Originalidad	4, 5  6	Nunca A veces Siempre	Inicio Proceso Logro	0 - 2 3 - 4 5 - 6
<b>COGNITIVA</b> A través de los juegos manipulativos el niño aprende que los objetos encajan, que una cosa puede ponerse sobre otra, podemos trasvasar líquidos, otro aspecto cognitivo Importante es el dominio del lenguaje	- Explora y manipula  - Dominio del lenguaje	7, 8, 9, 10  11, 12	Nunca A veces Siempre	Inicio Proceso Logro	0 - 4 5 - 8 9 - 12
<b>MOTORA</b> El niño aprende a coordinar los movimientos de su cuerpo, y a mantener el equilibrio, aprende a identificar su cuerpo como un todo diferente de los otros.	- Conocimiento corporal motor  - Se orienta en el espacio	14, 15  13	Nunca A veces Siempre	Inicio Proceso Logro	0 - 2 3 - 4 5 - 6

Elaborada por la autora

**CAPÍTULO IV**  
**MARCO METODOLÓGICO**

#### **4.1 Metodología**

El método aplicado en este estudio fue el descriptivo, el cual, según Hernández, Fernández y Baptista (2010), una metodología se emplea para describir y analizar de manera sistemática y planificada los cambios o variaciones de un hecho o situación particular. El propósito de esta investigación es determinar las características, comportamientos, fenómenos y hechos (p. 80).

#### **4.2 Tipo de investigación**

La investigación es sustantiva debido a que en un primer momento se ha descrito y caracterizado la dinámica de la variable de estudio, porque describe el componente predominante del aprendizaje durante el juego libre en los niños de educación primaria, actualizando así el marco teórico de la variable de estudio.

De acuerdo con la línea metodológica trazada por Tamayo (1989), este estudio se ubica en el enfoque cuantitativo, en la medida que se va adquiera información a través de datos que serán analizados con técnicas estadísticas descriptivas, propias de la investigación (p. 75).

#### **4.3 Diseño de la investigación**

La presente investigación tiene un diseño descriptivo simple, ya que presenta una sola variable, que a su vez no se ha manipulado de manera deliberada. La característica es su transversalidad, ya que la descripción de la variable y el levantamiento de la información se llevan a cabo en un solo momento (Hernández *et al.*, 2010, p. 124).

Es no experimental, pues como se menciona no existe la intención de realizar modificaciones a la variable de estudio ni alterar su comportamiento. Al respecto, Hernández, (2010), sobre el corte transversal, señalan:

Los diseños de investigación transaccional o transversal recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado. Es como tomar una fotografía de algo que sucede. (p. 151).

El diseño de la presente investigación se encuentra en el siguiente gráfico:

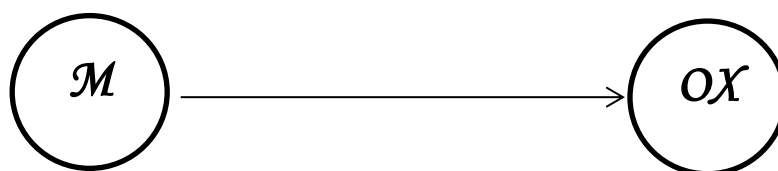


Figura 1

*Diagrama del diseño descriptivo*

Donde; M es la muestra y OX es la observación de la variable juego libre.

#### **4.4 Población, muestra y muestreo**

##### **4.4.1 Población**

La población es el grupo de elementos, sean personas, seres, objetos o acontecimientos que tienen características comunes y que permiten el planteamiento de generalizaciones con relación a los resultados de la investigación. A este grupo también se le conoce como población objetivo o universo.

En el presente estudio, la población estuvo conformada por 109 estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016.

Tabla2

*Población estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016.*

Aulas	Hombres	Mujeres	Total
<b>A</b>	16	20	36
<b>B</b>	18	19	37
<b>C</b>	20	16	36
<b>TOTAL</b>	54	55	109

Elaborado por la autora

#### 4.4.2 Muestra

Según Hernández *et al.* (2010):

La muestra es, en esencia, un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido, en sus características al que llamamos población. [...]  
Básicamente categorizamos las muestras en dos grandes ramas, las muestra no probabilísticas y las muestras probabilistas. (p. 235).

En esta investigación, la muestra fue no probabilística, tomada a 109 niños y niñas, teniendo en cuenta las características presentadas por problemas de salud y asistencia, que no permitieron tomar a la totalidad de los alumnos.

#### **4.4.3 Muestreo**

Sobre el muestreo, Sánchez y Reyes (como se citó en Soto, 2014), sostienen:

El muestreo es no probabilístico, cuando no se conoce la probabilidad o posibilidad de cada uno de los elementos de una población de poder ser seleccionados en una muestra. Es un tipo de muestreo que es usado muy frecuentemente por la facilidad con que puede obtenerse una muestra; aun cuando se desconozcan las bases para su ejecución. Es intencionado porque quien selecciona la muestra, lo que busca es que ésta sea representativa de la población de donde es extraída. Lo importante es que dicha representatividad se da en base a una opinión o intención particular, de quien selecciona la muestra y por lo tanto la evaluación de la representatividad es subjetiva. (p. 63).

#### **4.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Para la recolección de datos, se empleó la técnica de la observación, aplicándose a la población de 109 niños correspondientes al primer grado de primaria con una escala politómica.

La técnica de procesamiento de datos y su instrumento: las tablas de procesamiento de datos fueron empleadas para tabular y procesar los resultados de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016.



### *Ficha de observación del juego libre*

FICHA DE OBSERVACIÓN	
<b>Nombre Original</b>	: Ficha de Observación
<b>Autor</b>	: Propia
<b>Procedencia</b>	: Institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016.
<b>Objetivo</b>	: Determinar el componente predominante del aprendizaje, durante el juego libre en niños y niñas de 1º de Primaria.
<b>Administración</b>	: Individual
<b>Duración</b>	: Aproximadamente de 60 minutos
<b>Estructura</b>	: La guía consta de 18 ítems y cada ítem está estructurado con escalas: 0) Nunca. 1) A veces y 2) Siempre. Asimismo la escala está conformada por 04 dimensiones: Social (04 ítems), Creativa (04 ítems), Cognitiva (06 ítems) y Motora (04 ítems).

#### 4.6 Validez y confiabilidad

La validación del instrumento se determinó a través del juicio de personas entendidas en la materia, las cuales brindaron orientaciones puntuales con respecto a su aplicación. Dicha ficha de observación fue validada al 100%, por lo que se puede señalar que el instrumento goza de validez de contenido.

**Validez interna:** el instrumento fue construido en consideración al marco teórico, el cual fue dividido por dimensiones, indicadores e ítems, para medir lo que realmente indicaba la investigación.

El instrumento ha sido validado, mediante juicio de expertos, dos metodólogos y un magíster en la especialidad de Educación Primaria. Los resultados se presentan en la tabla 4.

Tabla 4

*Jurados expertos*

Validador	Resultado
Mgtr. Karen Ulloa Trujillo	Aplicable
Mgtr. Flor De la Cruz Aranda	Aplicable
Dra. Ada Calderón Alva	Aplicable

Nota: La fuente se obtuvo de los certificados de validez del instrumento.

**Confiabilidad:** el instrumento ha pasado la prueba de confiabilidad a través del coeficiente Alfa de Cronbach, usado para escalas de respuesta de valores politómicos. Es un coeficiente para estimar la confiabilidad de una medición, su fórmula determina el grado de consistencia interna. Los niveles de confiabilidad se muestran en la tabla 5.

Tabla 5

*Nivel de confiabilidad del instrumento*

<b>Valores Nivel</b>	
De -1 a 0	No es confiable
De 0.01 a 0.49	Baja confiabilidad
De 0.5 a 0.75	Moderada confiabilidad
De 0.76 a 0.89	Fuerte confiabilidad
De 0.9 a 1	Alta confiabilidad

Elaborada por la autora

Para la presente investigación, se aplicó una prueba piloto y con los resultados se procedió a calcular en índice de confiabilidad, en el cual se obtuvo 0.97, por lo que el instrumento se consideró de alta confiabilidad.

Tabla 6

*Fiabilidad del instrumento Alfa de Cronbach*

<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>N° de ítems</b>
0.892	18

Elaborada por la autora

De tal manera, el instrumento que mide el juego libre arrojó un índice de 0.892 con el Alfa de Cronbach, lo que significa que dicho instrumento es de alta confiabilidad.

#### **4.7 Procedimiento de recolección de datos**

Para el logro del objetivo de estudio se siguieron los procedimientos metodológicos a través de las siguientes actividades:

- Revisión de diversas fuentes teóricas,
- Análisis y evaluación de la variable,
- Discriminación de la población y la muestra.

Con relación al diseño y elaboración de los instrumentos de recolección de datos:

- Se demostró la validez y confiabilidad,
- Se aplicaron los instrumentos,
- Se realizó una tabulación de la información recolectada,
- Se plantearon las conclusiones,
- Se diseñaron las recomendaciones.

#### **4.8 Métodos de análisis e interpretación de datos**

Se levantó la información de la muestra mediante una ficha de observación para la variable del juego libre, la muestra estuvo constituida por estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016, conformada por 109 niños y niñas. El proceso de datos se efectuó con el software estadístico SPSS 21, mediante el cual se elaboraron tablas de frecuencias y figuras, las mismas que han sido analizadas e interpretadas en la presentación de resultados. Los datos obtenidos fueron coherentes con los indicadores definidos para cada dimensión y fueron copiados en una hoja de cálculo del programa Excel.

#### **4.9 Aspectos éticos**

Este trabajo de investigación ha cumplido con los criterios y normas que ha establecido el área de investigación de la Universidad César Vallejo, teniendo en cuenta el protocolo para investigaciones cuantitativas. Asimismo, se ha cumplido con reconocer la autoría de la información bibliográfica.

## **CAPÍTULO V**

### **RESULTADOS**

## 5.1 Presentación de resultados

Los resultados que se presentan fueron obtenidos de la aplicación del cuestionario que mide el nivel “El juego libre”.

Tabla 7

*Percentiles de las puntuaciones en las dimensiones de la variable juego libre en el aprendizaje para obtener la baremación.*

Variable	Social	Creativa	Cognitiva	Motora	Total
N	109	109	109	109	109
Media	2.90	3.50	5.50	3.46	15.37
D.S.	1.61	1.54	2.03	1.40	4.02
Mínimo	0	0	1	1	4
Máximo	7	6	9	6	26
Intervalo	7	6	8	5	22

Nota. Los niveles y rangos se obtuvieron a partir de la media y la DS.

### 5.1.1 Dimensión social

Como se observa en la tabla 8, del 100% de los estudiantes en cuanto a la dimensión social el 60,6% se encuentra en el nivel proceso; un 21,1% se encuentra en el nivel logro y solo un 18,3% se encuentra en el nivel inicio.

Tabla 8

*Distribución de frecuencias de la dimensión social en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016.*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
INICIO	20	18.3%
PROCESO	66	60.6%
LOGRO	23	21.1%
<b>Total</b>	<b>109</b>	<b>100.0%</b>

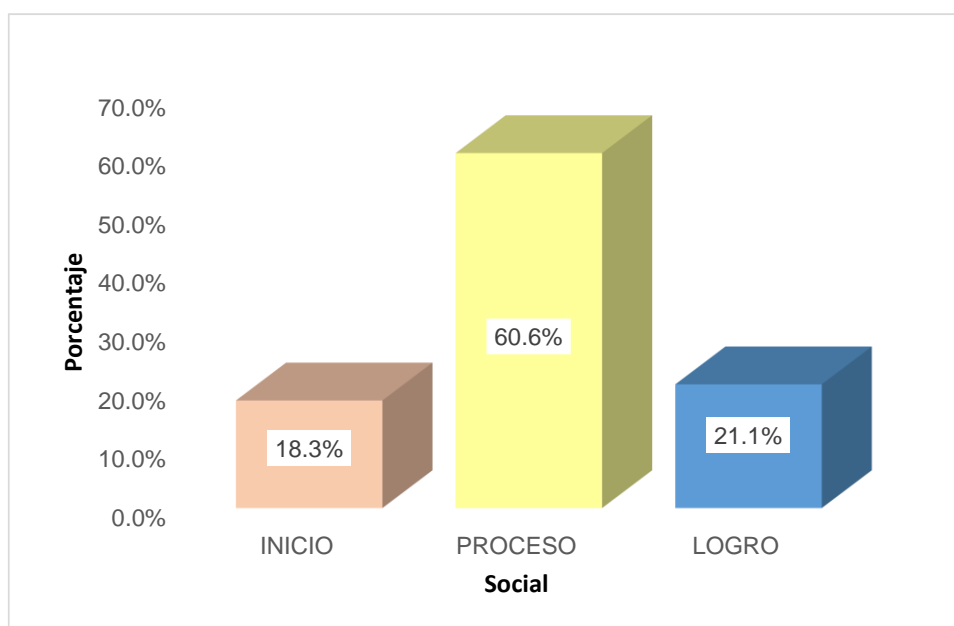


Figura 2. Porcentajes en los niveles de la dimensión social.

### 5.1.2 Dimensión creativa

Como se observa en la tabla 9, del 100% de los estudiantes en cuanto a la dimensión creativa, el 43,1% se encuentra en el nivel proceso; un 30,3% se encuentra en el nivel logro, y solo un 26,6% se encuentra en el nivel inicio.

Tabla 9

*Distribución de frecuencias de la dimensión creativa en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016.*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
INICIO	29	26.6%
PROCESO	47	43.1%
LOGRO	33	30.3%
<b>Total</b>	<b>109</b>	<b>100.0%</b>

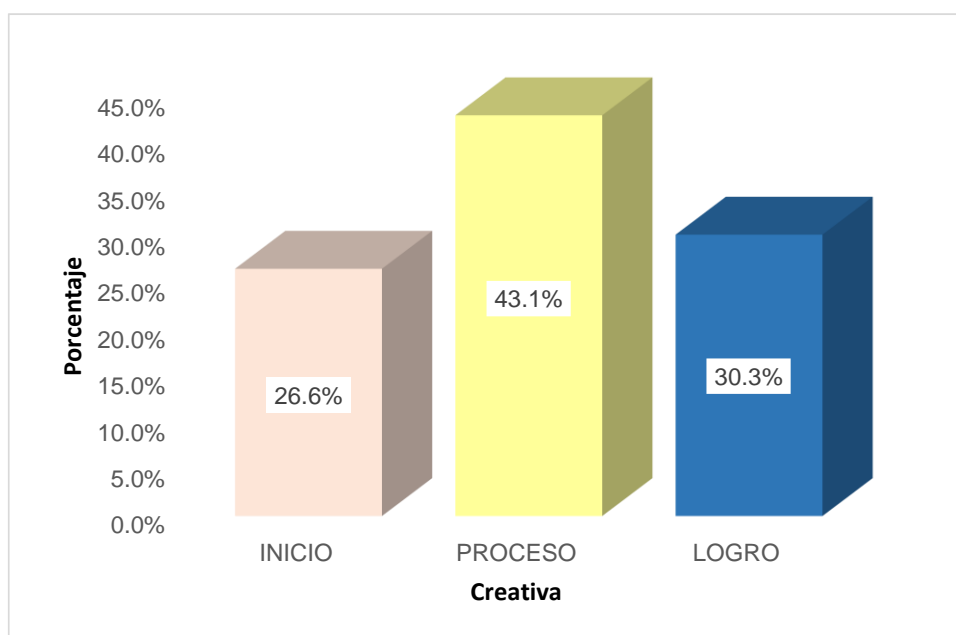


Figura 3. Porcentajes en los niveles de la dimensión creativa.

### 5.1.3 Dimensión cognitiva

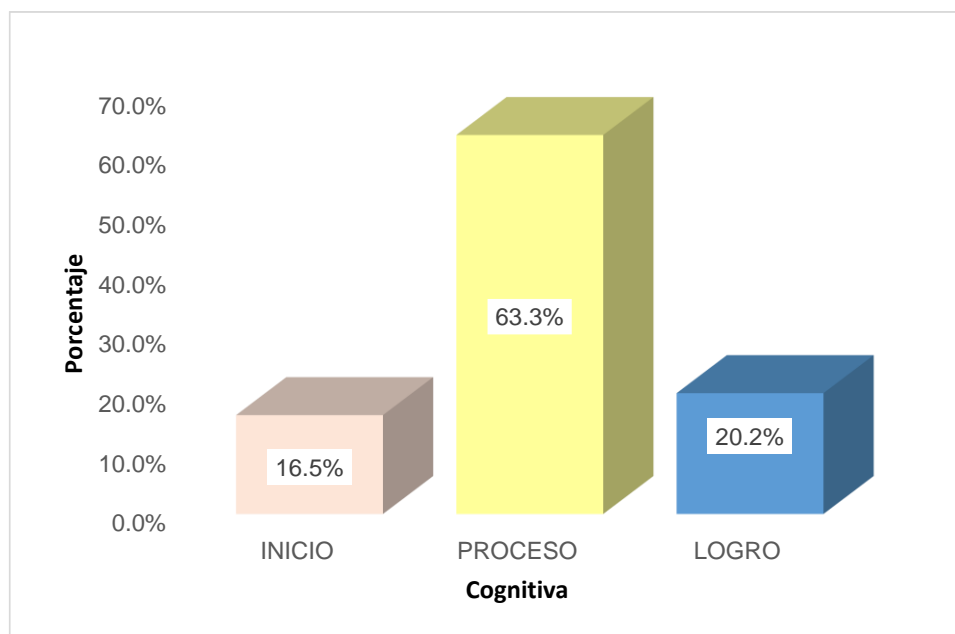
Como se observa en la tabla 10, del 100% de los estudiantes en cuanto a la dimensión cognitiva, el 63,3% se encuentra en el nivel proceso; un 20,2% se encuentra en el nivel logro, y solo un 16,5% se encuentra en el nivel inicio.

Tabla 10

*Distribución de frecuencias de la dimensión cognitiva en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016.*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
INICIO	18	16.5%
PROCESO	69	63.3%
LOGRO	22	20.2%
<b>Total</b>	<b>109</b>	<b>100.0%</b>





*Figura 4. Porcentajes en los niveles de la dimensión cognitiva.*

#### 5.1.4 Dimensión motora

Como se observa en la tabla 11, del 100% de los estudiantes en cuanto a la dimensión motora, el 42,2% se encuentra en el nivel proceso; un 31,2% se encuentra en el nivel inicio, y solo un 26,6% se encuentra en el nivel logro.

Tabla 11

*Distribución de frecuencias de la dimensión motora en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016.*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
INICIO	34	31.2%
PROCESO	46	42.2%
LOGRO	29	26.6%
<b>Total</b>	<b>109</b>	<b>100.0%</b>

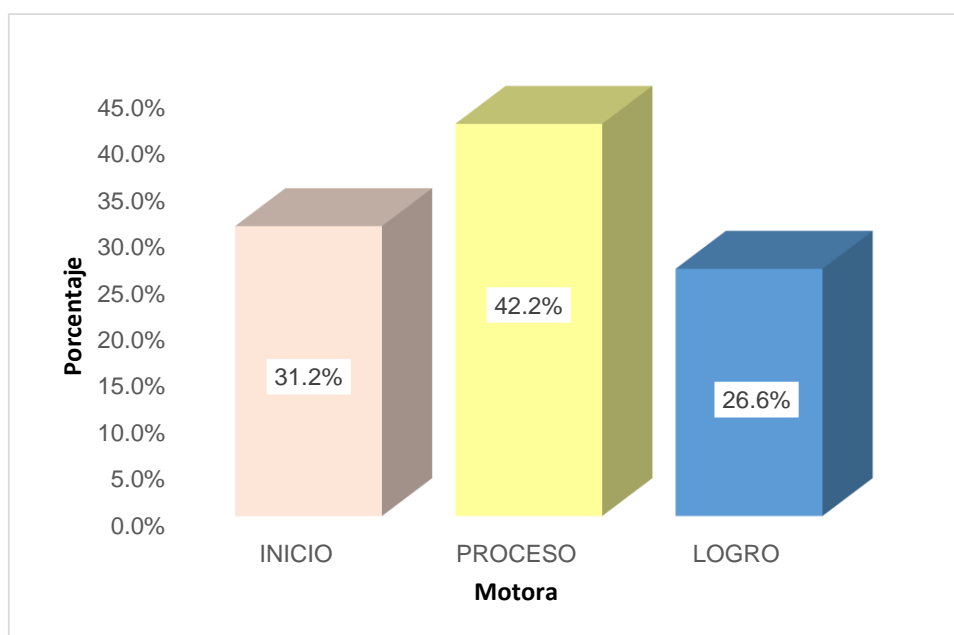


Figura 5. Porcentajes en los niveles de la dimensión motora.

### 5.1.5 Predominancia del componente en el aprendizaje del juego libre

Como se observa en la tabla 12, del 100% de los estudiantes en cuanto al juego libre en el aprendizaje, el 62,4% se encuentra en el nivel proceso; un 21,1% se encuentra en el nivel inicio, y un 16,5 se encuentra en el nivel logro. De acuerdo con estos resultados, es necesario indicar que todo juego dinamiza los procesos de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de manera espontánea.

Tabla 12

*Distribución de frecuencias del juego libre en el aprendizaje en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016.*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
INICIO	23	21.1%
PROCESO	68	62.4%
LOGRO	18	16.5%
<b>Total</b>	<b>109</b>	<b>100.0%</b>

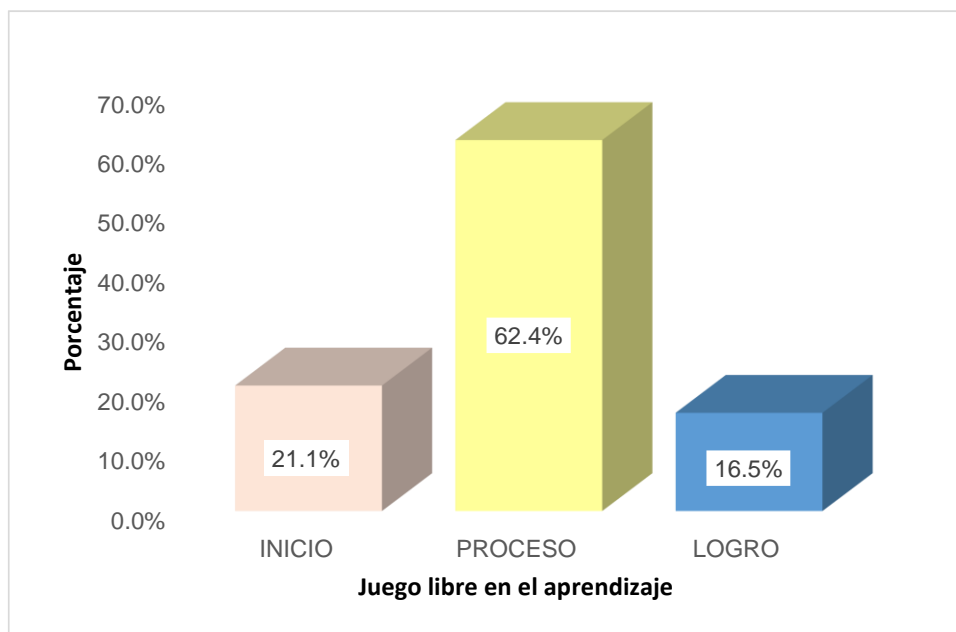


Figura 6. Porcentajes en los niveles del juego libre en el aprendizaje.

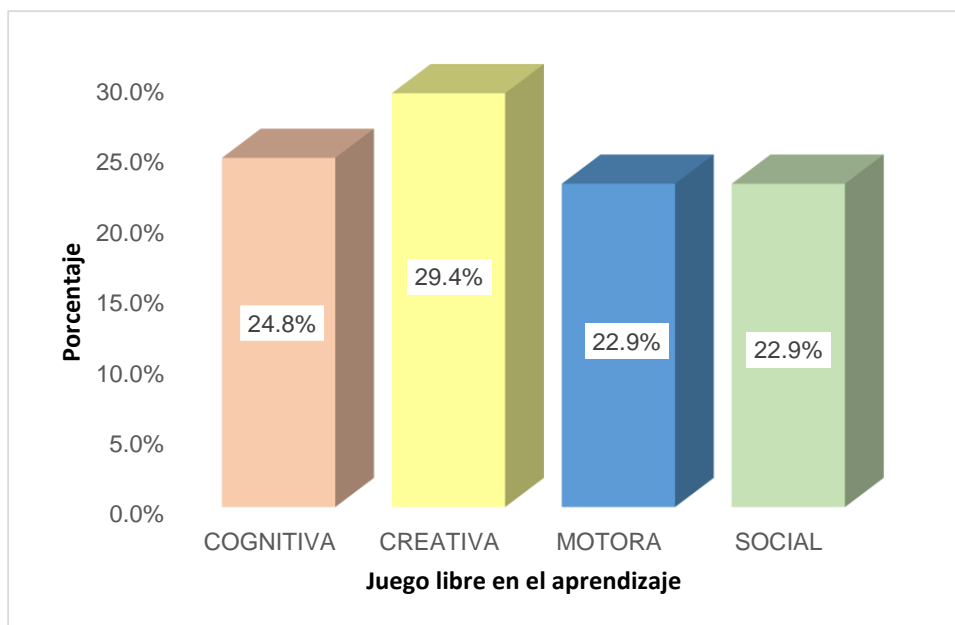
### 5.1.6 Componentes del juego libre en el aprendizaje

Como se observa en la tabla 13, del 100% de los estudiantes en cuanto a los componentes del juego libre en el aprendizaje, el componente creativo predomina en el 29,4% de los estudiantes; el componente cognitivo predomina en el 24,8% de los estudiantes, y los componentes motora y social predominan en el 22,9% de los estudiantes.

Tabla 13

*Distribución de frecuencias de los componentes del juego libre en el aprendizaje según predominancia en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016.*

Componente	Frecuencia	Porcentaje
COGNITIVA	27	24.8%
CREATIVA	32	29.4%
MOTORA	25	22.9%
SOCIAL	25	22.9%
<b>Total</b>	<b>109</b>	<b>100.0%</b>



*Figura 7.* Porcentajes de predominancia de los componentes del juego libre en el aprendizaje.

## **CAPÍTULO VI**

### **DISCUSIÓN**

## Discusión

En el presente estudio se ha realizado el análisis estadístico de carácter descriptivo sobre la frecuencia y la preponderancia de las dimensiones del juego libre en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016.

En primer lugar, dicho análisis se llevó a cabo con el propósito de especificar las propiedades, características y rasgos importantes de la variable juego libre en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016.

Con respecto al objetivo general de la investigación: determinar el componente predominante del juego libre en los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016, del 100% de los estudiantes en cuanto a los componentes del juego libre en el aprendizaje, el componente creativo predomina en el 29,4% de los estudiantes; el componente cognitiva predomina en el 24,8% de los estudiantes, y los componentes motora y social predominan en el 22,9% de los estudiantes. Por lo tanto, se confirma el objetivo general del estudio de Orocaja y Corpus (2011) quienes destacaron la importancia del juego como elemento básico del aprendizaje en las aulas de la educación básica, considerando que los docentes deben brindar experiencias que contribuyan a un nuevo aprendizaje del alumno. En conclusión, determinaron que la aplicación sistemática del juego libre causa efectos significativos en el desarrollo de las capacidades de los niños, incrementa su pensamiento crítico, reflexivo y su autoestima.

Continuando con la misma línea y en concordancia con los resultados Lara y Navarro (2013) afirman que el juego libre cuando es aplicado como estrategia pedagógica de

manera correcta permite el desarrollo de habilidades sociales en relación a la comunicación. Como resultado de su investigación, precisa que esta estrategia debe desarrollarse de manera continua como recurso en los primeros años de la educación básica, al quedar en evidencia sus efectos positivos en el desarrollo de la personalidad del menor.

Sobre el primer objetivo específico, Lara y Navarro (2013) afirman que el juego libre cuando es aplicado como estrategia pedagógica de manera correcta, va a permitir el desarrollo de habilidades sociales en relación a la comunicación, ya que del 100% de los estudiantes en cuanto a la dimensión social el 60,6% se encuentra en el nivel proceso; un 21,1% se encuentra en el nivel logro, y solo un 18,3% se encuentra en el nivel inicio. Por lo tanto, se confirma el objetivo específico 1 del estudio. Al respecto, Carabus, Freiría, Gonzales y Adalgus (2004) sostienen que los principios y normas de convivencia se pueden acentuar mejor y consolidar con un aprendizaje vivencial, teniendo al juego como el vehículo que permite alcanzar estos propósitos.

Sobre el segundo objetivo específico, Los resultados obtenidos en la dimensión determinar el nivel del juego libre en el componente creativo de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016, del 100% de los estudiantes en cuanto a la dimensión creativa, el 43,1% se encuentra en el nivel proceso; un 30,3% se encuentra en el nivel logro, y solo un 26,6% se encuentra en el nivel inicio. Por lo tanto, se confirma el objetivo específico 2 del estudio. Para Campos, Chacc y Gálvez (2006) quienes refieren la importancia del juego para la formación integral de los niños, esto debido a que es una actividad que guarda en esencia una motivación constante, que se basa en recoger las inquietudes y motivaciones de los niños, las mismas que los

acompañarán en su desarrollo y maduración. Se concluyó que el juego es una estrategia de enseñanza - aprendizaje efectivo, que puede ser aplicada en los espacios educativos. La educación debe favorecer a impulsar el desarrollo cognoscitivo del alumno, mediante la promoción de su autonomía moral e intelectual.

En lo referente al tercer objetivo específico, Los resultados obtenidos en la dimensión determinar el nivel del juego libre en el componente cognitivo de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016, del 100% de los estudiantes en cuanto a la dimensión cognitiva, el 63,3% se encuentra en el nivel proceso; un 20,2% se encuentra en el nivel logro, y solo un 16,5% se encuentra en el nivel inicio. Por lo tanto, se confirma el objetivo específico 3 del estudio. Estos resultados concuerdan con los que obtuvo Salas (2012) en su tesis *Programa “Jugando en los Sectores” para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una institución educativa del Callao*, quien concluye que existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa “Jugando en los Sectores” al compararlo con el grupo al que no se le aplicó, esto guarda relación con la aplicación del juego como estrategia metodológica.

En lo referente al cuarto objetivo específico, los resultados obtenidos en la dimensión determinar el nivel del juego libre en el componente motor de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016, del 100% de los estudiantes en cuanto a la dimensión motora, el 42,2% se encuentra en el nivel proceso; un 31,2% se encuentra en el nivel inicio, y solo un 26,6% se encuentra en el nivel logro. Por lo tanto, se confirma el objetivo específico 4 del estudio. Los resultados obtenidos son diferentes a los obtenidos por Camacho (2012), en su investigación descriptiva titulada *El*



*juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años*, aplicó la técnica de la lista de cotejo de inicio y final, cuyos resultados estadísticos estuvieron por encima del promedio para la presente dimensión. Al respecto, Ortiz (2009) sostiene que el juego es un gran socializador donde el niño aprende lo que puede hacer y lo que no puede hacer, entre ellos se observan, se cuestionan y concluyen sus ideas. También aprende a interactuar reconociendo sus derechos y respetando los derechos de los demás (p. 15).

## Conclusiones

**Primera:** Respecto al objetivo general de la investigación: determinar el componente predominante del juego libre en los los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016, del 100% de los estudiantes en cuanto a los componentes del juego libre en el aprendizaje, el componente creativo predomina en el 29,4% de los estudiantes; el componente cognitiva predomina en el 24,8% de los estudiantes, y los componentes motora y social predominan en el 22,9% de los estudiantes. Por lo tanto, se confirma el objetivo general del estudio.

**Segunda:** En cuanto al objetivo de la primera dimensión: determinar el nivel del juego libre en el componente social de los los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016, del 100% de los estudiantes en cuanto a la dimensión social, el 60,6% se encuentra en el nivel proceso; un 21,1% se encuentra en el nivel logro, y solo un 18,3% se encuentra en el nivel inicio. Por lo tanto, se confirma el objetivo específico 1 del estudio.

**Tercera:** Los resultados obtenidos en la segunda dimensión: determinar el nivel del juego libre en el componente creativo de los los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016, del 100% de los estudiantes en cuanto a la dimensión creativa, el 43,1% se encuentra en el nivel proceso; un 30,3% se encuentra en el nivel logro, y solo un 26,6% se encuentra en el nivel inicio. Por lo tanto, se confirma el objetivo específico 2 del estudio.

**Cuarta:** Los resultados obtenidos en la dimensión: determinar el nivel del juego libre en el componente cognitivo de los los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016, del 100% de los estudiantes en cuanto a la dimensión cognitiva, el 63,3% se encuentra en el nivel proceso; un 20,2% se encuentra en el nivel logro, y solo un 16,5% se encuentra en el nivel inicio. Por lo tanto, se confirma el objetivo específico 3 del estudio.

**Quinta:** Los resultados obtenidos en la dimensión: determinar el nivel del juego libre en el componente motor de los los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016, del 100% de los estudiantes en cuanto a la dimensión motora, el 42,2% se encuentra en el nivel proceso; un 31,2% se encuentra en el nivel inicio, y solo un 26,6% se encuentra en el nivel logro. Por lo tanto, se confirma el objetivo específico 4 del estudio.

## Recomendaciones

**Primera:** Los directivos de la institución educativa n.º 3721, Ancón, 2016, deben considerar los resultados como un aporte valioso para la mejora de los aprendizajes en su institución, con el propósito de concientizar a sus docentes para mejorar y aplicar estrategias de enseñanza basados en el juego libre para consolidar el desarrollo psicomotor del ser humano.

**Segunda:** Los directivos y responsables deben definir los planes y las actividades internas de capacitación de los docentes para mejorar estas estrategias de aprendizaje.

**Tercera:** La institución debe de considerar un programa de charlas, capacitaciones y talleres a desarrollar con los padres de familia, con la finalidad de concientizarlos sobre la importancia del juego en el desarrollo de los menores.

**Cuarta:** Las docentes de educación primaria de la institución en mención han de incluir en sus sesiones de clase, actividades lúdicas que se basen en el juego libre con todas sus dimensiones para optimizar los aprendizajes.

## Referencias bibliográficas

- Arévalo, G., Henández, Y., Tafur, M. y Bolseguí, M. (2006). *“El juego como eje curricular: propuesta de un programa para educación preescolar orientado a niños y niñas de 3 a 6 años de edad en instituciones educativas del municipio Guaicaipuro del estado Miranda”*. Investigación Revista para conocer y transformar, 11(2). Recuperado de <http://www.investigacionrevistacultca.org.ve/vol11/artv1104.html>
- Bejarano, F. (2009). El juego infantil y metodológico de la intervención de 0 – 6 años. *Cuaderno de educación y desarrollo*, Vol. 1, (3).
- Camacho, L. (2012). *EL juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años* (Tesis de licenciatura). Recuperado de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/4441>
- Campos, M., Chacc, I. y Gálvez P. (2006). *El juego como estrategia pedagógica* (Tesis de licenciatura). Recuperado de [http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos\\_m/html/index-frames.html](http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/html/index-frames.html)
- Carabus, O., Freiría, J., Gonzales, A. y Adalgus, M. (2004). *Creatividad, actitudes y educación*. Argentina: Editorial Biblos.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Recuperado de <https://books.google.com/books?isbn=8497328213>
- García, V. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Recuperado de <https://books.google.com/books?isbn=849713036>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Gill.

Labinowicz, I (2002). *Introducción a Piaget, pensamiento, aprendizaje y enseñanza*.

Fondo Educativo Interamericano, S.A.

Lara, R. y Navarro, E. (2013). *Efectos del programa juego libre para desarrollar habilidades sociales en niños de educación inicial de la institución educativa n.º 6099, Villa El Salvador, 2013* (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo.

Ministerio de Educación (2008). *Propuesta pedagógica de educación inicial. Guía Curricular*. Lima, Perú.

\_\_\_\_\_ (2009). *Diseño curricular nacional de educación básica regular* (2.ª ed.). Lima, Perú.

\_\_\_\_\_ (2010). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para Educadores*. Lima, Perú.

\_\_\_\_\_ (2013). *Guía de orientación*. Lima, Perú.

\_\_\_\_\_ (2015). *Rutas del Aprendizaje: ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes?* Lima, Perú. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Primaria/PersonalSocial-III.pdf>

Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Madrid: Ediciones Aljibe.

Motta, I. y Risueño, A. (2007) *El juego en el aprendizaje de la escritura: Fundamento de las estrategias lúdicas*. Buenos Aires, Ediciones Bonun. Recuperado de [https://books.google.com.pe/books?id=lJkPieUggSgC&pg=PA12&dq=el+juego+y+el+aprendizaje&hl=es&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q=el%20juego%20y%20el%20aprendizaje&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=lJkPieUggSgC&pg=PA12&dq=el+juego+y+el+aprendizaje&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=el%20juego%20y%20el%20aprendizaje&f=false)

ONU (2012). *Convención de los derechos del niño*. Oficina del Alto Comisionado.

Recuperado de <http://www.ohchr.org/SP/ProfessionalInterest/Pages/CRC.aspx>

- Orocaja, M. y Corpus G. (2011). *El juego libre como estrategia didáctica de las capacidades en los niños de 4 años de la institución educativa inicial n.º 206 Huaycán, 2011* (Tesis de maestría). Lima: Universidad César Vallejo.
- Ortiz, A. (2009). *Educación infantil: afectividad, amor y felicidad, currículo, lúdica, evaluación y problema de aprendizaje*. Colombia: Ediciones Literal.
- Sabino, C. (1986). *El Proceso de la investigación*. Recuperado de [http://ri.bib.udo.ve/bitstream/123456789/104/1/TESIS-658.3145\\_R622\\_01.pdf](http://ri.bib.udo.ve/bitstream/123456789/104/1/TESIS-658.3145_R622_01.pdf)
- Salas, A. (2012). *Programa “Jugando en los Sectores” para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una institución educativa del Callao*. Recuperado de [http://repositorio.usil.edu.pe/wpcontent/uploads/2014/07/2012\\_Salas\\_Programa-Jugando-en-los-sectores-para-desarrollar-capacidades-matemáticas-en-niños-de-4-años-de-una-institución-educativa-del-Callao](http://repositorio.usil.edu.pe/wpcontent/uploads/2014/07/2012_Salas_Programa-Jugando-en-los-sectores-para-desarrollar-capacidades-matemáticas-en-niños-de-4-años-de-una-institución-educativa-del-Callao).
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Soto, Q. (2014). *La tesis de maestría y doctorado en 4 pasos*. Lima, Perú: Nuevo Milenio.
- Tamayo, S. (1989). *Hipótesis de la investigación*. Recuperado de <http://www.ucsm.edu.pe/rabarcaf/documentos/OpiHipoTeoria.pdf>
- UNICEF (2008). *¿Por qué es tan importante el desarrollo del niño en la primera infancia?* Recuperado de [http://www.unicef.org/spanish/earlychildhood/index\\_40748.html](http://www.unicef.org/spanish/earlychildhood/index_40748.html)

## **APÉNDICE**



## Anexos 1

**Tabla 1**  
*Operacionalización de la variable el juego libre en el aprendizaje*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y Valores	Niveles y rangos para las dimensiones	Niveles y rangos para la variable
SOCIAL					
Es el principal recurso que tienen los niños, para iniciar sus primeras relaciones sociales compartiendo con otros niños y respetando los turnos de juegos.	- Interacción con otros	2,3	Nunca (0) A veces (1) Siempre (2)	Inicio [0 - 3] Proceso [4 - 6] Logro [7- 8]	INICIO [25 - 36]  PROCESO [13 - 24]  LOGRO [0 - 12]
	- Comunicación y convivencia	1,4			
		5,6		Inicio [0 - 3] Proceso [4 - 6] Logro [7- 8]	
		7,8			
CREATIVA					
Permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario, creando historias y cuentos a través de la expresión oral.	- Fantasía				
	- Originalidad				
		9,10, 11,12	Inicio [0 - 4] Proceso [5 - 8] Logro [9 -12]		
	- Explora y manipula	13,14			
COGNITIVA					
El niño aprende que los objetos encajan, podemos trasvasar líquidos, otro aspecto cognitivo Importante es el dominio del lenguaje.	- Dominio del lenguaje				
MOTORA					
El niño aprende a coordinar los movimientos de su cuerpo, y a mantener el equilibrio, aprende a identificar su cuerpo como un todo diferente de los otros.	- Conocimiento corporal motor	15,16		Inicio [0 - 3] Proceso [4 - 6] Logro [7- 8]	
	- Se orienta en el espacio	17,18			

*Elaboración propia*

## Anexo 2

Tabla 2  
Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS:	METODOLOGÍA	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p><b>Problema General.</b></p> <p>¿Cuál es el componente predominante del juego libre en los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa Inicial 3721- Ancón 2016?</p> <p><b>Problemas Específicos:</b></p> <p>¿Cuál es el nivel del juego libre en el componente social de los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa 3721- Ancón 2016?</p> <p>¿Cuál es el nivel del juego libre en el componente creativo de los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa 3721- Ancón 2016?</p> <p>¿Cuál es el nivel del juego libre en el componente cognitivo de los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa 3721- Ancón?</p> <p>¿Cuál es el nivel del juego libre en el componente motor de los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa 3721- Ancón 2016?</p>	<p><b>Objetivo General</b></p> <p>Determinar el componente predominante del juego libre en los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa 3721- Ancón 2016.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>Determinar el nivel del juego libre en el componente social de los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa 3721- Ancón 2016.</p> <p>Determinar el nivel del juego libre en el componente creativo de los estudiantes de 1° grado de primaria en la Institución Educativa 3721- Ancón 2016.</p> <p>Determinar el nivel del juego libre en el componente cognitivo de los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa 3721- Ancón.</p> <p>Determinar el nivel del juego libre en el componente motor de los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa 3721- Ancón 2016</p>	<p>No corresponde por ser de tipo descriptiva simple.</p>	<p>• <b>Tipo de investigación</b></p> <p>Tipo básica descriptiva Sustantiva</p> <p>• <b>Diseño de la investigación</b></p> <p>No experimental – Transversal</p> <p>M ----- O</p> <p>Donde:</p> <p><b>M:</b> muestra de la población. <b>O:</b> observación de la variable</p> <p>• <b>Método de la investigación</b></p> <p>Descriptivo</p>	<p><b>Población.</b></p> <p>Constituida por 109 estudiantes del 1° grado de primaria</p> <p><b>Muestra.</b></p> <p><b>Muestra o.</b></p> <p>No probabilístico intencional por conveniencia.</p>	<p><b>Técnica</b></p> <p>La técnica utilizada es la observación</p> <p><b>Instrumento</b></p> <p>La ficha de observación</p>

Elaboración propia

### Anexo 3

#### Fiabilidad

#### Escala: VARIABLES

##### Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos Válido	12	100,0
Excluido	0	,0
Total	12	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

##### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,892	18

##### Estadísticas de elemento

	Media	Desviación estándar	N
VAR00001	1,1667	,83485	12
VAR00002	,5833	,66856	12
VAR00003	,5000	,67420	12
VAR00004	,9167	,51493	12
VAR00005	,8333	,83485	12
VAR00006	1,0833	,51493	12
VAR00007	,4167	,51493	12
VAR00008	,3333	,49237	12
VAR00009	,7500	,45227	12
VAR00010	1,5000	,52223	12
VAR00011	1,0000	,42640	12
VAR00012	,4167	,51493	12
VAR00013	,6667	,77850	12
VAR00014	,3333	,49237	12
VAR00015	,9167	,51493	12
VAR00016	,8333	,38925	12
VAR00017	,4167	,51493	12
VAR00018	1,0833	,79296	12

**Estadísticas de total de elemento**

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	12,5833	31,902	,864	,872
VAR00002	13,1667	34,697	,712	,880
VAR00003	13,2500	38,568	,206	,898
VAR00004	12,8333	40,333	,023	,900
VAR00005	12,9167	33,538	,674	,881
VAR00006	12,6667	37,879	,411	,890
VAR00007	13,3333	37,515	,471	,888
VAR00008	13,4167	36,811	,619	,884
VAR00009	13,0000	37,818	,490	,888
VAR00010	12,2500	38,386	,323	,892
VAR00011	12,7500	38,750	,342	,892
VAR00012	13,3333	36,061	,715	,881
VAR00013	13,0833	32,265	,891	,871
VAR00014	13,4167	36,811	,619	,884
VAR00015	12,8333	36,697	,607	,884
VAR00016	12,9167	38,629	,407	,890
VAR00017	13,3333	35,879	,747	,880
VAR00018	12,6667	35,879	,447	,891

**Estadísticas de escala**

Media	Varianza	Desviación estándar	N de elementos
13,7500	40,750	6,38357	18

## Anexo 4

<b><u>PRUEBA PILOTO</u></b>																	
INSTRUMENTO: Ficha de Observación del Juego Libre																	
NIVEL :ESTUDIANTES DE PRIMARIA																	
<b>ESCALA:</b>																	
1. INICIO				2. PROCESO				3. LOGRO									

Tabla 5

*Percentiles de las puntuaciones de las variables de estudio para obtener la baremación.*

*Percentiles de las puntuaciones en la dimensiones del juego libre en el aprendizaje.*

Variable	Social	Creativa	Cognitiva	Motora	Total
N	109	109	109	109	109
Media	2.90	3.50	5.50	3.46	15.37
D.S.	1.61	1.54	2.03	1.40	4.02
Mínimo	0	0	1	1	4
Máximo	7	6	9	6	26
Intervalo	7	6	8	5	22

Nota. Base de datos

#### **BAREMOS.**

##### **DIMENSION 1: SOCIAL**

$$\text{CORTE 1: MEDIA} - (0.75 * \text{DS}) = 2.90 - (0.75 * 1.61) = 1.69$$

$$\text{CORTE 2: MEDIA} + (0.75 * \text{DS}) = 2.90 + (0.75 * 1.61) = 4.11$$

##### **DIMENSION 2: CREATIVA**

$$\text{CORTE 1: MEDIA} - (0.75 * \text{DS}) = 3.50 - (0.75 * 1.54) = 2.35$$

$$\text{CORTE 2: MEDIA} + (0.75 * \text{DS}) = 3.50 + (0.75 * 1.54) = 4.66$$

##### **DIMENSION 3: COGNITIVA**

$$\text{CORTE 1: MEDIA} - (0.75 * \text{DS}) = 5.50 - (0.75 * 2.03) = 3.98$$

$$\text{CORTE 2: MEDIA} + (0.75 * \text{DS}) = 5.50 + (0.75 * 2.03) = 7.02$$

##### **DIMENSION 4: MOTORA**

$$\text{CORTE 1: MEDIA} - (0.75 * \text{DS}) = 3.46 - (0.75 * 1.40) = 2.41$$

$$\text{CORTE 2: MEDIA} + (0.75 * \text{DS}) = 3.46 + (0.75 * 1.40) = 4.51$$

##### **JUEGO LIBRE EN EL APRENDIZAJE**

$$\text{CORTE 1: MEDIA} - (0.75 * \text{DS}) = 15.37 - (0.75 * 4.02) = 12.36$$

$$\text{CORTE 2: MEDIA} + (0.75 * \text{DS}) = 15.37 + (0.75 * 4.02) = 18.39$$

Tabla 6

*Baremos de Niveles y rangos de puntuaciones por el juego libre en el aprendizaje.*

<b>DIMENSION</b>	<b>NIVELES Y RANGOS POR DIMENSION</b>	<b>NIVEL RANGO POR VARIABLE</b>
<b>SOCIAL</b>	INICIO (0 – 1 ) PROCESO (2 – 4) LOGRO (5 – 7)	
<b>CREATIVA</b>	INICIO (0 – 2 ) PROCESO (3 – 4) LOGRO (5 – 6)	INICIO (4 – 12 ) PROCESO (13 – 18) LOGRO (19 – 26)
<b>COGNITIVA</b>	INICIO (1 – 3 ) PROCESO (4 – 7) LOGRO (8 – 9)	
<b>MOTORA</b>	INICIO (1 – 2 ) PROCESO (3 – 4) LOGRO (5 – 6)	

**Anexo 5**  
**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO LIBRE**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad 1		Pertinencia <sup>2</sup>		Relevancia <sup>3</sup>		Sugerencias
	<b>Dimensión social</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	
1	Se relaciona con los compañeros de juego demostrando seguridad.	X		X		X		
2	Comparte los juguetes, con sus compañeros.	X		X		X		
3	Respeto las reglas del juego por todos establecidos	X		X		X		
4	Respeto las normas de convivencia básica	X		X		X		
	<b>Dimensión creativa</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	
5	Asume el papel de diferentes personajes cuando juega.	X		X		X		
6	Utiliza objetos y los transforma en robot, carros, naves espaciales, etc.	X		X		X		
7	Cuenta historias originales, poco común a lo de los demás.	X		X		X		
8	Adapta situaciones y hechos de la vida real.	X		X		X		
	<b>Dimensión cognitivo</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	
9	Explora y manipula diversos objetos demostrando destreza.	X		X		X		
10	Arma torres con cubos.	X		X		X		
11	Encaja diferentes objetos con rapidez.	X		X		X		
12	Trasvasa líquidos de un recipiente a otro.	X		X		X		
13	Emplea un lenguaje claro al comunicarse con sus compañeros	X		X		X		
14	Explica dando razones, argumenta con seguridad.	X		X		X		
	<b>Dimensión motor</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	
15	Sube y baja rampas, escaleras, pasamanos, etc. mientras juega.	X		X		X		
16	Durante el juego salta en uno o dos pies durante un periodo de tiempo.	X		X		X		
17	Coordina brazos y piernas al marchar, correr, saltar, etc.	X		X		X		
18	Reconoce los principios de la lateralidad; izquierda derecha, adelante, posterior.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia para medir la dimensión

Opinión de aplicabilidad:      Aplicable [ ☐ ]      Aplicable después de corregir [ ☐ ]      No aplicable [ ☐ ]

Apellidos y Nombres del juez evaluador:

DNI:

Los Olivos,                      del 2016

<sup>1</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

<sup>2</sup>**Pertinencia:** Si el ítem pertenece a la dimensión.

<sup>3</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión





## Anexo 5

**“EL JUEGO LIBRE EN LOS ESTUDIANTES DEL 1ER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 3721- ANCÓN 2016”.**

**AUTORA:** GINA MARÁ ANCHIRAYCO CHANGO

**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL JUEGO LIBRE**

A continuación se presenta el siguiente instrumento que permite observar y registrar las habilidades del estudiante relacionadas al Juego Libre. Para ello se utilizara la siguiente escala:

0. INICIO	1. PROCESO	2. LOGRO
-----------	------------	----------

Nº	Atributos	I	P	L
		0	1	2
	<b>Dimensión social</b>			
1	Se relaciona con los compañeros de juego demostrando seguridad.			
2	Comparte los juguetes, con sus compañeros.			
3	Respeto las reglas del juego por todos establecidos			
4	Respeto las normas de convivencia básica			
	<b>Dimensión creativa</b>			
5	Asume el papel de diferentes personajes cuando juega.			
6	Utiliza objetos y los transforma en robot, carros, naves espaciales, etc.			
7	Cuenta historias originales, poco común a lo de los demás.			
8	Adapta situaciones y hechos de la vida real.			
	<b>Dimensión cognitivo</b>			
9	Explora y manipula diversos objetos demostrando destreza.			
10	Arma torres con cubos.			
11	Encaja diferentes objetos con rapidez.			
12	Trasvasa líquidos de un recipiente a otro.			
13	Emplea un lenguaje claro al comunicarse con sus compañeros			
14	Explica dando razones, argumenta con seguridad.			
	<b>Dimensión motor</b>			
15	Sube y baja rampas, escaleras, pasamanos, etc. mientras juega.			
16	Durante el juego salta en uno o dos pies durante un periodo de tiempo.			
17	Coordina brazos y piernas al marchar, correr, saltar, etc.			
18	Reconoce los principios de la lateralidad; izquierda derecha, adelante, posterior.			

**Tomado de:** Chávez, M. (2014)

**Adaptado por:** Gina Anchirayco Chango

BASE DE DATOS MUESTRA																				
INSTRUMENTO: Ficha de Observación del Juego Libre																				
NIVEL :ESTUDIANTES DE PRIMARIA																				
ESCALA:																				
1. INICIO						2. PROCESO						3. LOGRO								
N° Alumnos	Género		D1				D2				D3						D4			
	Sex o	Edad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	M	6	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1
2	F	6	2	1	1	1	0	1	2	1	1	2	1	1	0	0	1	1	0	0
3	F	6	0	0	1	1	0	1	1	0	1	2	1	1	1	1	2	2	1	0
4	F	6	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1
5	M	6	1	0	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1
6	F	6	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	2
7	M	6	0	0	1	1	0	0	0	0	1	2	1	1	0	0	1	1	0	2
8	M	6	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	0	1
9	F	6	1	2	1	1	2	2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
10	M	6	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0
11	F	6	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0
12	F	6	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	2
13	M	6	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	0
14	F	6	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0
15	M	6	0	0	0	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	0	1	0
16	F	6	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0
17	M	6	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1
18	F	6	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1
19	M	6	0	0	0	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	0	1
20	M	6	1	0	0	0	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	0	2
21	F	6	1	1	0	1	0	1	1	2	1	1	0	1	0	2	1	1	0	1
22	M	6	1	1	1	1	0	0	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	0	1
23	M	6	0	0	1	1	0	1	1	2	1	1	1	2	1	1	0	1	1	2
24	F	6	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	2	1	1	0	1	1	0	1
25	F	6	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	2	1	1	1	1	0	1
26	F	6	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	2	1	0	1	1	1	1	1
27	M	6	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	2	1	2	1	0	0	1	0
28	M	6	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	2	1	1
29	M	6	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	2	1	1	0	1	2	2	1
30	F	6	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	2	1	2	1	1	1	0
31	M	6	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	2	1	1	0	1	0
32	F	6	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	2	2	1	1	0	1	0	1
33	F	6	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	0	0	1	0	1
34	F	6	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1
35	M	6	0	0	1	1	1	1	1	0	1	2	1	2	1	1	1	1	0	0
36	F	6	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	2	1	0	1	0	0	1	0
37	M	6	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	2	1	2	0	1	0	1
38	F	6	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	2	1	1	0	1	0
39	M	6	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1
40	F	6	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	2	0	1	2	1	2	1
41	M	6	1	1	0	0	1	1	1	1	2	1	2	1	1	0	2	1	0	1
42	F	6	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	1	1	0	1	1	2	2	1
43	F	6	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	2	2	1	1	0	1	2	1
44	F	6	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1
45	M	6	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1
46	M	6	2	1	2	1	2	0	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2
47	M	6	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0
48	F	6	0	0	1	1	1	1	0	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	0
49	F	6	1	1	0	0	1	1	1	0	2	2	1	1	0	1	1	1	1	2
50	M	6	1	1	0	0	0	1	1	2	1	1	2	1	2	1	0	1	2	1
51	M	6	0	0	1	1	0	1	2	1	1	1	0	1	2	1	1	1	1	2
52	M	6	2	1	1	0	1	0	2	2	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1
53	F	6	1	1	2	1	1	1	2	1	0	0	1	2	1	1	2	1	1	2
54	M	6	1	2	2	0	1	1	1	1	0	1	2	2	1	1	1	1	1	0
55	F	6	1	1	2	0	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	0	1
56	F	6	1	1	2	1	1	1	1	2	0	0	1	1	2	1	1	1	2	1
57	F	6	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	0	1	2	1	0	0	1	1
58	M	6	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	2	1	0	2	1	1
59	M	6	0	0	0	2	1	0	1	1	0	1	2	2	2	0	1	2	1	2
60	F	6	1	1	1	1	1	0	2	1	1	1	2	0	0	1	1	1	0	1
61	M	6	2	2	1	1	2	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	2	0
62	M	6	1	0	0	1	0	1	1	2	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0
63	M	6	0	0	1	1	0	1	1	2	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
64	F	6	1	0	0	1	0	1	1	2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
65	F	6	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	2	1	0	0	0	1	1
66	F	6	0	0	1	1	2	1	0	2	0	0	1	1	2	1	1	2	1	0
67	M	6	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	0	1	1	2	1
68	M	6	1	0	1	1	1	1	2	0	1	1	1	2	1	2	1	1	0	0
69	F	6	0	0	1	0	1	2	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1
70	M	6	1	1	0	0	2	1	0	1	1	1	1	0	1	2	1	2	1	0

71	M	6	0	0	0	1	1	2	2	0	1	1	2	0	1	1	1	1	1	0
72	F	6	0	0	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	0	0	2	1	2	1
73	M	6	2	2	1	1	1	0	1	2	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1
74	F	6	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	0	2	2	1	1
75	F	6	1	0	0	1	1	1	2	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
76	M	6	1	2	1	1	2	2	1	1	0	0	1	0	0	2	1	1	0	1
77	M	6	2	2	1	0	2	0	0	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2
78	F	6	1	0	2	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1
79	F	6	0	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	0	2	1	1	1
80	F	6	1	1	1	0	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	0	1
81	M	6	1	1	1	0	2	1	1	0	1	1	0	2	1	1	1	1	0	1
82	M	6	0	0	1	1	1	1	2	1	1	1	0	2	0	0	1	0	0	2
83	M	6	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	0
84	F	6	2	1	1	0	0	0	1	2	0	0	0	2	1	1	1	1	2	1
85	F	6	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1
86	F	6	0	0	1	1	2	1	0	0	1	0	0	2	1	1	2	1	1	2
87	M	6	1	1	1	0	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	0	2	1	0
88	M	6	0	0	0	0	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1
89	F	6	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	2	2	0	1	1
90	M	6	1	2	1	1	2	2	1	0	1	0	0	0	2	1	1	2	0	2
91	M	6	0	0	0	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
92	M	6	1	1	0	2	0	2	1	1	0	0	0	1	1	2	1	0	0	1
93	F	6	1	1	2	1	2	0	1	2	1	1	1	0	0	1	1	1	2	1
94	F	6	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	2	1	2	1	0	0	0	1
95	F	6	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	2	1	1	1	0	0
96	M	6	1	1	2	2	1	1	2	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0
97	F	6	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	2	1	1	1	0	1
98	F	6	1	1	2	1	1	0	0	2	1	1	1	0	0	1	0	0	1	2
99	F	6	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	2	2	1	1	1	1	2
100	M	6	0	0	0	1	0	1	2	1	0	0	0	2	1	2	1	0	0	1
101	M	6	0	0	0	0	0	0	2	1	1	1	1	0	0	1	0	0	2	1
102	M	6	1	1	0	1	1	1	2	1	1	1	0	0	0	1	2	0	2	1
103	M	6	1	2	1	2	0	0	0	1	0	2	1	2	1	2	1	1	0	0
104	M	6	0	0	1	1	0	0	2	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1
105	M	6	0	0	0	1	1	1	2	1	1	1	2	1	0	2	1	1	1	1
106	M	6	0	0	2	1	0	1	2	1	1	1	0	0	2	0	0	0	2	1
107	M	6	1	1	2	1	1	1	2	1	0	0	1	1	2	2	1	1	2	2
108	M	6	0	1	2	2	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	2	2
109	M	6	0	0	1	1	1	1	2	1	0	0	1	1	1	2	1	1	0	0